

PlayStation 2 |  PlayStation Portable | PLAYSTATION 3

PlayStation®

Revista Oficial - España

SOLO 2'95 € REVISTA + GUÍA

80 • SEPTIEMBRE 2007 • 2,95 €
CANARIAS 3,10 €



TODAS LAS NOVEDADES AL DETALLE

- Killzone 2
- Resident Evil 5
- Assassin's Creed
- God Of War Chains Of Olympus
- Burnout Paradise
- Call Of Duty 4 Modern Warfare
- Metal Gear Solid 4 Guns Of The Patriots

¡¡Y 40 JUEGOS MÁS!!



¡PRIMERA REVIEW!

PS3

STRANGLEHOLD

Espectáculo de nueva generación



Comparativa

PS3 SOBRE RUEDAS

• Colin McRae Dirt • Sega Rally • Juiced 2 HIN

A FONDO:

OST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2 - HEAVENLY SWORD - STUNTMAN IGNITION - JERICHO - LAIR
NAL FANTASY TACTICS - CONAN - MONSTER HUNTER FREEDOM 2 - VALHALLA KNIGHTS - ROGUE GALAXY...

¡DESCUENTO EN LOS MEJORES JUEGOS!

5€

DE AHORRO SEGURO EN NUESTROS TÍTULOS RECOMENDADOS...

• The Darkness (PS3) • Sega Rally (PS3-PSP)
• Los 4 Fantásticos y Silver Surfer (PS3)
• Stuntman Ignition (PS2)

GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente	**FRANCISCO MATOSAS**
Vicepresidente Ejecutivo	**ANTONIO ASENSIO MOSBAH**
Consejeros	**JOSEP MARÍA CASANOVAS, FÉLIX ESPELOSÍN, SERAFÍN ROLDÁN, JULIO GARCÍA**
Secretario	**JOSÉ RAMÓN FRANCO**
Vicesecretario	**ENRIQUE VALVERDE**

Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Comité Editorial **MIGUEL ÁNGEL LISO, JOSEP MARÍA CASANOVAS, ANTONIO FRANCO, JESÚS MARAÑA,JOSÉ ONETO, ALFONSO S. PALOMARES Y JESÚS RIVASÉS**

Director de Área de Revistas y Ocio	**JOSÉ LUIS GARCÍA**
Director de Área de Prensa	**ROMÁN DE VICENTE**
Director de Área de Administración y Finanzas	**CONRADO CARNAL**
Director de Área de Servicios Corporativos	**ROMÁN MERINO**
Director de Área de Comercial y Publicidad	**PABLO SAN JOSÉ**
Director de Área de Distribución	**VICENTE LEAL**
Directora de Área de Promociones y Marketing	**MARTA ARIÑO**
Director de Área de Libros	**FAUSTINO LINARES**
Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios	**AGUSTÍN VITÓRICA**

REDACCIÓN

Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **DIEGO ARESO**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción
ROBERTO SERRANO MARTÍN, ANA MÁRQUEZ SALAS (Playstyle), **DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN, PEDRO BERRUEZO PADILLA**
Maquetación
KOLDO GUINEA (Jefe de Maquetación), **JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ, FRANCISCO CABALLERO**
Colaboradores
LÁZARO FERNÁNDEZ, RAÚL BARRANTES, JAVIER BAUTISTA, DAVID CASTAÑO, ISABEL GARRIDO, EDUARDO GARCÍA, MIGUEL TORRES, MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ, RAFA NOTARIO, JAVIER ITURRIOZ
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS

Director Adjunto de Área	**CARLOS RAMOS**
Director Editorial y de Expansión	**OSCAR BECERRA**
Directora Comercial	**ESTHER GÓMEZ**
Directora de Marketing	**MARÍA MORO**
Adjunta a la Dirección de Área	**ÁNGELA MARTÍN**
Director de Desarrollo	**CARLOS SILGADO**
Director de Producción	**JORDI OMELLA**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 104 694 de 9 a14 H.

PUBLICIDAD

Director de Publicidad Cataluña	**FRANCISCO BLANCO**
Directora de Publicidad Internacional	**GEMA ARCAS**
Coordinación de Publicidad	**MAR SANZ**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: JULIÁN POVEDA (Director). **FRANCISCO ANDRES** (Director de Equipo) **MAR LUMBRERAS** (Jefe de Publicidad) c/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: FRANCISCO BLANCO (Director de Publicidad en Cataluña) **JUAN CARLOS BAENA** (Jefe de Equipo) C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JAVIER BURGOS (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: JESUS Mª MATUTE (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO (Delegada). Tel 653 904 482.
Galicia: MARIAN GARRIDO (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago Telf. 981 57 17 15
Aragón: ALEJANDRO MORENO (Delegado). Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA (Delegado). Tinte, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

INTERNACIONAL: GEMA ARCAS (Directora de Publicidad Internacional)
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO. Alemania: I.G.A. Munich. Tanja Schrader Tel.: 49 89 92 50 35 52, tanja.schrader@iga.burda.com **Holanda:** Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia:** Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia:** I.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel.: 331 41 34 81 88, vwright@i-g-a.com **Italia:** L.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel. + 39 02 62 69 44 41. robert@hfga.it **Gran Bretaña:** L.G.A. London. Eva Twine-Probst. Tel. + 44 207 150 7432 eva.twine@igalondon.co.uk **Portugal:** Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza:** Triservice. Philippe Girardot, Tel.: 41 227 96 46 26. info@triservice.ch **Escandinavia:** I.G.A. Karin Södersten. Tel: 46 8 457 89 07. karin@sodersten@interdeco.se USA: I.G.A. New York. Dawn Erickson. Tel.: 1 212 767 65 73. derickson@hfmus.com. **Canadá:** HIP. Heidi Sarazen. Tel: 001 416 463 03 00. heidisarazen@hotmail.com **Grecia:** Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai Tel.: 81 3 3661 61 38. kai-pbi@gol.com. **Taiwan:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348. **Korea:** Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **Dubai:** Iceberg Media. Ivan Montanari. Tel: 00 97 143 90 89 99. ivanmontanari@hotmail.com **India:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel. Tel: 9122 22 87 57 17. marzban@media-scope.com **Thailandia:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkarn. Tel: 662 938 61 88

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



PlayStation®
Revista Oficial - España

ENTRE DOS FERIAS



Bruno «Nemesis» Sol
REDACTOR JEFE
bsol.ps@grupozeta.es
«El próximo E3 que lo hagan en Marina d'Or»



Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«El cerebro de la mujer no es fácil de interpretar»



Roberto «R. Dreamer» Serrano
rserrano.ps@grupozeta.es
«A la de una, a la de dos, a la de tres... ¡¡¡me piro!!!»



Pedro «John Tones» Berruezo
pberruezo.ps@grupozeta.es
«Me he dejado el pelo como un mochuelo estelar»



Daniel «Last Monkey» Rodríguez
dani.ps@grupozeta.es
«Mi vida es como un vodevil, solo falta Rosa Valenty»



Apenas recuperados del E3 de hace unas semanas y ya estamos preparando las maletas para visitar el Games Convention de Leipzig. La feria norteamericana nos ha vuelto a sumir en ese trance audiovisual que hace desfilar ante nosotros, a modo de tiovivo virtual, decenas de títulos a velocidad de vértigo. Pura hipnosis lúdica que nos lleva de un stand a otro para probar algo que todavía flotará durante una temporada en el éter antes de ser disfrutado. Tan solo mencionar nombres propios como KillZone 2, Resident Evil 5, Call Of Duty 4 o Metal Gear Solid 4, debería produciros un inmenso respeto y una perfecta idea del sólido material que sustentará en breve los pilares del sector. Nosotros hemos disfrutado recopilando todas esas maravillas y esperamos que vosotros también lo hagáis elaborando listas de imprescindibles para las fechas que se aproximan. Pero dejad algún hueco libre, porque nos vamos al Games Convention y volveremos con más novedades.

Marcos «The Elf» García
DIRECTOR
marcos.ps@grupozeta.es

nuestro tiempo este mes...

4 horas pasa nuestro becario jugando a PES 6 de PSP, y luego quiere convalidar asignaturas...
9 horas masticando los pétreos bollos de Burgos con los que nos obsequia nuestro Dtor. de Arte.
3 segundos hablando de nuestras vacaciones.
17 segundos observando el capullo de tulipán que nos trajo de Amsterdam el capullo de Doc.
314 min. jugando a Flow, nuestra terapia de relajación para el equipo de maquetación.

SUMARIO

#80 SEPTIEMBRE 2007

PS2
PS3
PSP

Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.



Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Con él te explicaremos las funciones On-line del título en cuestión.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.



Te informamos del uso del Sixaxis en cada juego.



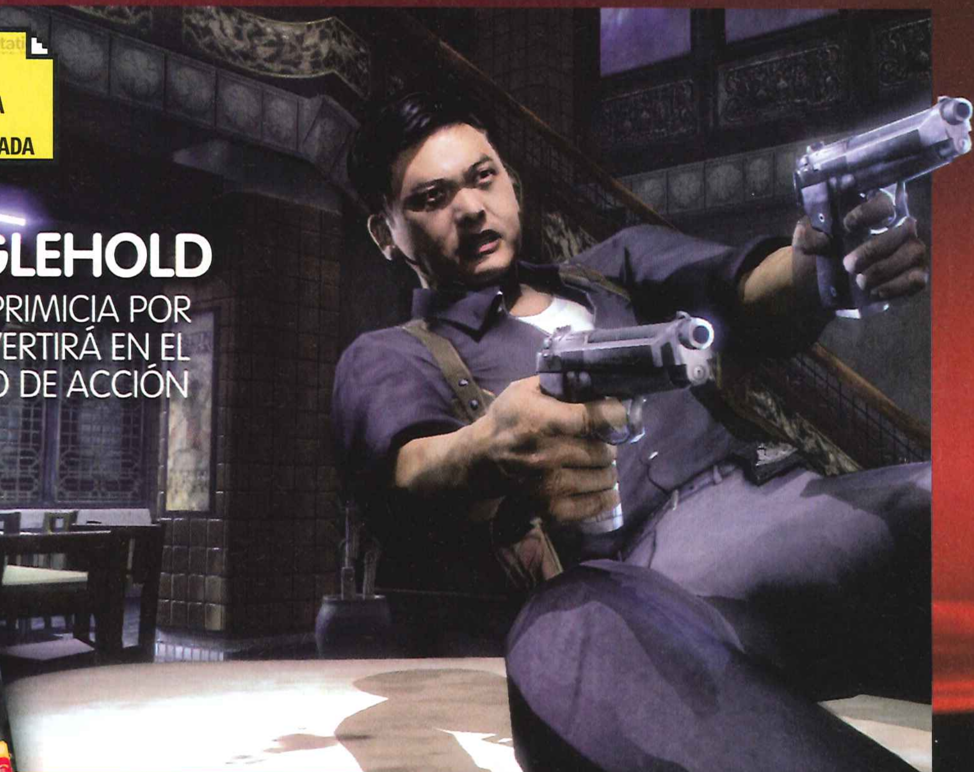
La conectividad entre PSP y sus hermanas mayores, PS3 y PS2, comentada al detalle.



A su lado encontrarás información de las modalidades multijugador de los juegos de PSP.

CÓMO PUNTUAMOS

Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto, es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.

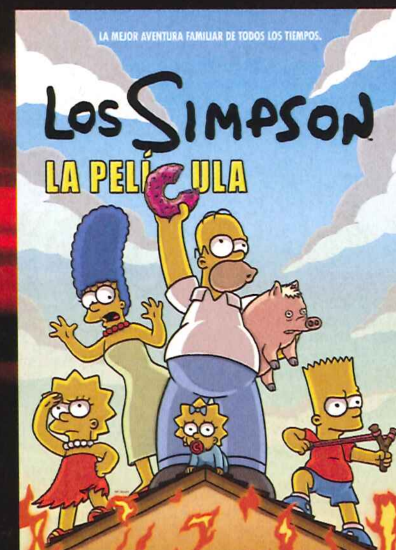


TEMA DE PORTADA








LA MEJOR AVENTURA FAMILIAR DE TODOS LOS TIEMPOS.
LOS SIMPSON
LA PELÍCULA





Amigos y enemigos. Los protagonistas deberán combatir contra extraños seres, aunque también podrán aliarse con algunos para que se añadan a su equipo.

FOLKLORE

PS3

LANZAMIENTO
OTOÑO
2007

Los desarrolladores de **Game Republic** (responsables de la saga *Genji*) y Yoshiki Okamoto, productor de *Onimusha, Devil May Cry* y *Resident Evil*, presentan su nuevo y original proyecto. En este ***Folklore*** podrás encarnar a dos personajes distintos, chico y chica, que por distintas razones acaban coincidiendo en un reino mágico conocido como *Netherworld*. Allí, rodeados de los más extraños seres, deberán emplear sus habilidades resolviendo enigmas y batallando con las criaturas con el fin de resolver los misterios de su pasado.



Como un sueño. El diseño de los escenarios se divide entre los siete mundos que visitarán los personajes, a cada cual más onírico.



La fuerza interior. Además de la barra de vida, los personajes contarán con una de «Chakra» que les permitirá realizar los ataques especiales.



Lugares de lucha. Como ocurre con las entregas para PS2, los escenarios recogen las localizaciones más populares de la serie.

PSP

LANZAMIENTO SEPTIEMBRE 2007

NARUTO: ULTIMATE NINJA HEROES

UbiSoft traerá a nuestro país dentro de nada una entrega exclusiva para **PSP** y para el mercado Occidental de las aventuras del *ninja* más famoso del *anime*. Desarrollado por **CyberConnect 2** (los responsables de las geniales entregas para **PS2**) será de nuevo un juego de lucha uno contra uno, con la novedad de que podrás formar un equipo de varios personajes entre los veinte disponibles y así aprovechar las habilidades surgidas de las distintas combinaciones. Además, contará con posibilidades multijugador *ad hoc*, incluso con un solo UMD.

NUEVO!

Mini Pringles®

Mini Pringles ORIGINAL

OPEN HERE

TODO EL SABOR EN TAMAÑO MINI

ES LO QUE SE LLEVA!



PS3 PS2 PSP

news

Todo lo que necesitas para estar a la última



DEL PC A LA TELE
C54WMP

Todos, absolutamente todos tus archivos digitales (pelis, música, fotos e incluso radio) que tengas almacenados en tu ordenador podrán ser transferidos y reproducidos, sin cables de por medio, en la pantalla del televisor. Este reproductor multimedia de Conceptronic es compatible con la mayoría de los formatos e incluye mando a distancia.

169 € www.conceptronic.net

EL MÓVIL IDEAL PARA TU CHICA
E570

Además de presentar un diseño moderno y compacto, posee aplicaciones pensadas especialmente para la mujer de hoy día. Indicando el tipo de música que te gusta, tu comida favorita... te revelará la fragancia que has de usar; te informará de si estás en tu peso ideal; sirve de podómetro para averiguar calorías quemadas, etc.

225 € www.samsung.es

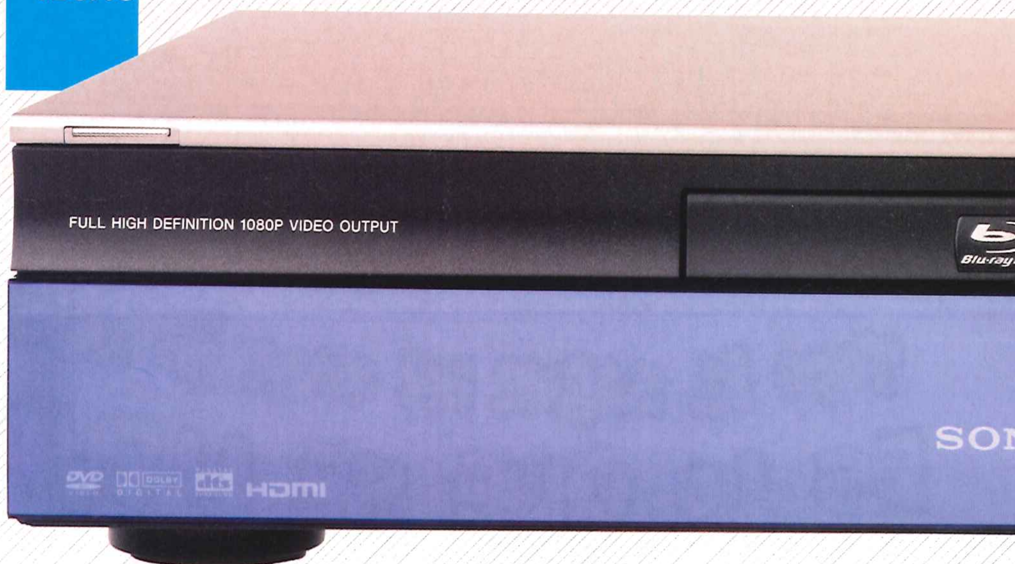


TECNO

EL CINE DE VERDAD
Blu-ray BDP-S1E

Que no te lo cuenten, pruébalo por ti mismo: jamás habrías imaginado que la calidad de imagen pudiera alcanzar cotas tan altas... Este reproductor Blu-ray de Sony, el primero en Europa, ofrece imagen de alta definición de 1080p (HDMI) y sonido Sorround de 7.1 canales. Además, incluye el Bravia Teathre Sync y es compatible con múltiples formatos.

999 € www.sony.es





Heavenly Sword.

Si quieres saber todo sobre el esperado juego de nueva generación de Sony C.E. pasa a la página 99.



KIT DE INTERNAUTA

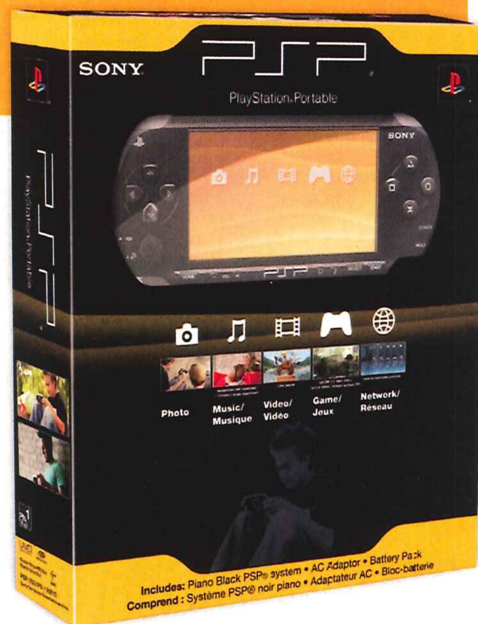
Kype-MSN + Night Eye

A un precio muy competitivo, Rainbow Computer World lanza un pack para poder ver y hablar con personas de todo el mundo a través de Internet. El pack incluye un dispositivo compuesto por unos auriculares con micro integrado y una webcam de 1,3 Megapíxeles. 29,95 € www.rainbowonline.net



TRES DE NECESIDAD

Las novedades de la nueva PlayStation Portable...



1 Renovada por fuera y por dentro

La nueva consola será más ligera (189 gr., frente a 280 gr.), y más fina (18,6 mm., frente a 23 mm.) y contará con una salida de vídeo para poder verla en el televisor. Además, las cargas serán más rápidas.

2



Mayor duración

La nueva batería interna que acompañará a la consola, pese a ser más ligera, contará con la misma duración. Si utilizas la de la antigua PSP, dispondrás de más horas de juego. Además, podrá ser recargada mediante un cable USB.

3



Tres colores

Cuando salga a la venta el mes de septiembre, lo hará en tres colores: Piano Black, Ceramic White y Ice Silver. O lo que es lo mismo, negro, blanco y plateado.



El detalle. iPhone. El pasado 29 de junio se puso a la venta el teléfono móvil más ambicioso del mercado de Apple (499 $, 4GB y 599 $, 8 GB). El dispositivo es cuatribanda, soporta push e-mail, navegación web y otros servicios de información, entre otros aspectos. Aún no se ha confirmado la fecha de lanzamiento en Europa.

MÁS QUE UNOS ALTAVOCES

Soporte de Música MDS-65

Convierte tu móvil en una cadena de música estéreo con este soporte de Sony Ericsson. Para ello, simplemente tendrás que enchufar este dispositivo a la corriente eléctrica (también funciona mediante baterías) y conectarlo a tu móvil. De este modo, mientras escuchas música o la radio, el soporte además recargará el teléfono. **99 €** www.sonyericsson.com



EL REY DEL MANDO

Harmony 1000

Es uno de los más completos y sencillos mandos universales del mercado. Posee una pantalla de 9 cm que permite controlar hasta 15 aparatos a la vez. Asimismo, es compatible con 175.000 dispositivos de 5.000 marcas diferentes.
(PVP sin confirmar) www.logitech.com

LA LUZ SE APODERA DE LA OSCURIDAD

GUARDIANES DEL DÍA

DE LOS VISIONARIOS CREADORES DE GUARDIANES DE LA NOCHE

FOX SEARCHLIGHT PICTURES PRESENTA EN ASOCIACIÓN CON CHANNEL ONE RUSSIA UNA PRODUCCIÓN DE TABBAK / BAZELEVS UNA PELÍCULA DE TIMUR BEKMAMBETOV "DAY WATCH" (DNEVNOI DOZOR)
KONSTANTIN KHABENSKY COMO ANTON GORODETSKY MÚSICA DE YURI POTEYENKO MONTAJE DE DMITRI KISELEV DIRECTOR DE ARTE VALERY VICTOROV MUKHTAR MIRZAKEYEV NIKOLAY RYABTSEV DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA SERGEI TROFIMOV
BASADA EN LA NOVELA DE SERGEI LUKYANENKO Y VLADIMIR VASILIEV GUIÓN DE SERGEI LUKYANENKO TIMUR BEKMAMBETOV ALEXANDER TALAL PRODUCTORES EJECUTIVOS ALEXEI KUBLITSKY VARYA AVDYUSHKO
PRODUCIDA POR KONSTANTIN ERNST ANATOLY MAXIMOV DIRIGIDA POR TIMUR BEKMAMBETOV

FOX SEARCHLIGHT

Distribuida por
HISPANO FOXFILM, S.A.E.

www.guardianesdeldia.es

DOLBY

DISTRIBUIDA POR TWENTIETH CENTURY FOX

EN CINES 21 DE SEPTIEMBRE

www.revistaplaystation.com

Si quieres consultar el contenido de números anteriores de la revista, entra en nuestra web. Este mes podrás encontrar guías de los últimos lanzamientos y completos reportajes de todas las novedades.

STARTER PACK DE PS3

Desde el 26 de julio encontrarás en todas las tiendas de España este atractivo pack

Después de que en Europa nos quedáramos pensativos ante la bajada de precio de **PlayStation 3** en Estados Unidos, **Sony Computer Entertainment Europe** ha reaccionado poniendo a la venta un espectacular *Starter Pack*. Si todavía no estabas decidido a dar el paso, aprovecha esta oportunidad y consigue por tan solo 599,99 € una **PlayStation 3** junto a dos mandos *Sixaxis* para poder disfrutar con un segundo jugador de los mejores títulos de la consola.

El conjunto se completa con *Resistance: Fall Of Man*, uno de los *shooter* más aclamados de este año para **PlayStation 3**, y el formidable *MotorStorm*, un juego de conducción que disparará tu adrenalina.





Las más bellas carrocerías del planeta se darán cita en GT5.

GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

El adelanto del esperado título de Polyphony Digital podrá descargarse en PlayStation Store

Todavía no ha sido anunciado oficialmente, pero todo parece indicar que **Sony** no tardará mucho en hacer público el lanzamiento mundial de ***Gran Turismo 5 Prologue***. Seguramente, la compañía lo incluya en *PlayStation Store* como un suculento aperitivo antes de que la versión definitiva se ponga a la venta, ya en 2008. *Gran Turismo 5* fue presentado durante el pasado E3 en Los Ángeles, donde la prensa especializada de todo el planeta pudo comprobar que lo visto hasta ahora en *Gran Turismo HD* poco tiene que ver con el auténtico *Gran Turismo* de nueva generación.

Polyphony Digital presentó un vídeo en el que aparecía un grupo de mecánicos trabajando en el *pit*. La cámara, después, se desplazaba mostrando diversos vehículos en Londres. Un *Ferrari F430*, un *Audi R8* junto a un *Mercedes*, un *Dodge Viper* y otras bellas carrocerías listas para poner a prueba el *hardware* de **PS3**.



WEB OFICIAL

¿Quieres seguir la evolución de la última entrega del mítico juego de **Sega**? Entra en *www.segarally.com* y encontrarás toda la información sobre la historia de la saga, vídeos acerca de la versión para PS3, pantallas, fondos de escritorio y mucho más. Todo en castellano.

PES 2008 FICHA A CRISTIANO RONALDO

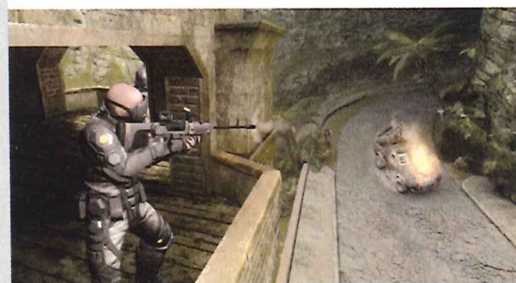
El centrocampista portugués, estrella del *Manchester United F.C.*, ha sido elegido para aparecer en la portada europea de ***PES 2008***. Cristiano Ronaldo irá acompañado de otra estrella del fútbol en cada uno de los territorios PAL, aunque todavía no se ha desvelado quién será el futbolista elegido para España. Lo que sí se ha confirmado es que Juan Carlos Rivero y Julio Maldonado son los comentaristas que durante 4 días han locutado más de 25.000 palabras. El juego verá la luz en otoño para **PS3**, **PS2** y **PSP**. Entre sus características más destacadas se encuentra el sistema de Inteligencia Artificial *Teamvision*. Además, se han depurado las animaciones y el control.



Cristiano Ronaldo. Elegido mejor Jugador Joven del Año, el centrocampista portugués será la imagen de PES 2008.



EXCLUSIVOS PARA PS3



1 HAZE

UbiSoft distribuye uno de los títulos que será exclusivo para PlayStation 3. Al menos así fue anunciado durante la conferencia de Sony durante el pasado E3. El juego de Free Radical Design es uno de los shooter más esperados por los aficionados del género. Llegará en noviembre.



2 Unreal Tournament 3.

Midway también se ha apuntado al carro de la exclusividad para PlayStation 3. En su caso, lo hace con Unreal Tournament 3. Además, Epic Games ha confirmado que la versión para la consola de Sony se podrá jugar con teclado y ratón.

3 L.A. NOIRE

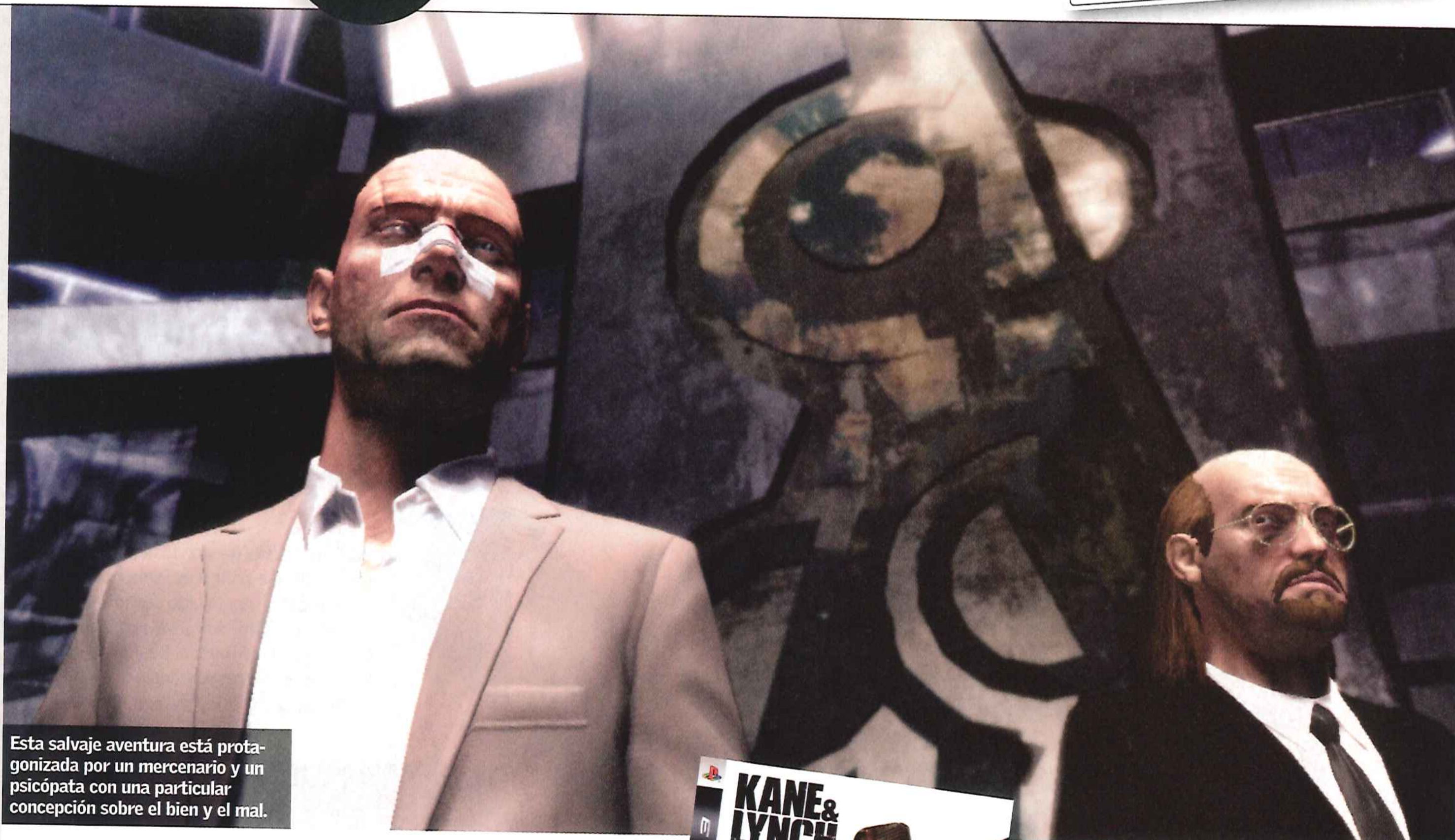
La aventura de Team Bondi, en colaboración con Rockstar Games, solo se pondrá a la venta para PlayStation 3. El equipo de desarrollo, con base en Australia, ha sido fundado por Brendan McNamara (The Getaway) y nos presenta un thriller que tiene lugar en los años 40 con todo el sabor del cine y la novela negra.



NO TE PIERDAS EL E3

En la página 34 comienza un extenso reportaje con todas las novedades presentadas durante la feria más importante del videojuego a nivel mundial. Nuestro enviado especial, Némesis, te desvelará todo lo acontecido en Los Ángeles.

E3 MEDIA & BUSINESS SUMMIT



Esta salvaje aventura está protagonizada por un mercenario y un psicópata con una particular concepción sobre el bien y el mal.

EL JUEGO VERÁ LA LUZ EN PS3



Kane & Lynch: Dead Men estará disponible en las tiendas antes de que termine el año

Este título se confirma como una de las grandes sorpresas para la consola de **Sony**. Sin armar mucho revuelo, **IO Interactive** (padres de la aclamada saga *Hitman*) ha dado forma a un *shooter* con alma de *road-movie*. Su espíritu violento le sitúa como un título muy en la onda del estilo cinematográfico de Quentin Tarantino.

Tan solo hay que fijarse en sus dos protagonistas: uno es un mercenario venido a menos con trastornos de la personalidad; y su compañero, un psicópata en plena medicación.

Kane & Lynch sigue las peripecias de estos dos peculiares y agresivos personajes que, a pesar de odiarse mutuamente, tendrán que trabajar en equipo para salvar sus vidas y las de aquellos que aman. Puedes jugar como Kane en el modo para un solo jugador o eligiendo a cualquiera de los dos si seleccionas el modo Cooperativo para dos jugadores. El juego es un *shooter* en tercera persona, marcado por los acontecimientos que van a vivir Kane y Lynch. Las posibilidades de la aventura ofrecen una variedad increíble. Podrás hacer rapel para descender por los edificios, disparar desde vehículos o escondido desde una esquina, utilizar granadas incendiarias o bombas de humo. Todo con el objetivo de crear la confusión en entornos donde reina una calma aparente. Entra en una oficina y extiende el pánico para cumplir con mayor facilidad tus objetivos. Además, tendrás que formar a tu propio equipo de criminales para que te ayuden en las misiones. Es posible liderarlos o dejarlos que reaccionen automáticamente a las diferentes situaciones que se presenten.

El modo Cooperativo permite disfrutar de la historia completa y en multijugador podrán participar hasta ocho jugadores.

¡GTA IV se retrasa!

El lanzamiento de la cuarta entrega de la serie ha pospuesto su salida al mercado hasta el segundo trimestre fiscal de 2008. Rockstar Games está exprimiendo al máximo el potencial de PlayStation 3.



El juego de Perdidos.

UbiSoft ha adquirido la licencia para desarrollar juegos basados en las series Perdidos y Héroes. También ha comprado los derechos de la última película de James Cameron, Avatar.

Beowulf.

La película dirigida por Robert Zemeckis tendrá un juego homónimo, desarrollado por los estudios Tiwak de UbiSoft para PlayStation 3. Se pondrá a la venta en noviembre, fecha del estreno en cine.



PARA FANS GALÁCTICOS

Darth Vader decora la nueva **PSP** Blanca que acompañará al lanzamiento en EE.UU. de ***SW Battlefront Renegade Squadron***. ¿La veremos también en Europa?





PSP ES LA PORTÁTIL PREFERIDA EN ESPAÑA

La consola está prácticamente agotada ante la fuerte demanda de los consumidores

Tras la reciente bajada de precio de **PlayStation Portable** (169 euros), la demanda de esta consola se ha incrementado de tal modo que no quedan existencias en los puntos de venta. Sorprendidos de forma muy grata ante la reacción del consumidor, en **Sony Computer Entertaiment España** trabajan de manera activa para poder reponer unidades y así satisfacer esta enorme demanda.

En tan solo 22 meses, **PSP** ha obtenido una cuota de mercado del 45% de unidades y ha afianzado su posición en el terreno de las consolas portátiles. Un puesto debido, en gran medida, a la conectividad de **PSP** con **PlayStation 3** y a nuevas aplicaciones como la cámara **Go! Cam**, así como su versatilidad para juegos, películas, música o Internet.



SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW

El regreso de Gabe

Este otoño **SCEA** trae de vuelta a **PSP** al carismático Gabe Logan. En esta aventura exclusiva para la portátil de **Sony**, Gabe ha de descubrir si su fiel compañera, Lian Xing, es una agente doble. Para ello, contará con nuevas habilidades: podrás usar enemigos como escudos humanos, combatir bajo el agua y superar escenas interactivas.



El fuego de cobertura es una de las nuevas habilidades de Gaben en Logan's Shadow.



UBISOFT DISTRIBUIRÁ TALES OF THE WORLD

Rol de primera clase para PSP

Los amantes del buen rol están de enhorabuena gracias a **UbiSoft.** La compañía trae a **PSP** *Tales Of The World*, un enorme *RPG* de acción en el que debes salvar al planeta *Terresia* de los ataques del despiadado *Devourer*. Esta aventura cuenta con un elaborado motor 3D y ofrece cientos de posibilidades: elegir héroe entre varias clases, ataques combinados con aliados o 300 misiones diferentes, así como intercambio de objetos vía *Wi-Fi*.







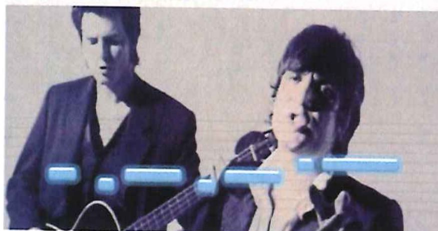
LA TELEVISIÓN LLEGA A TU PSP

TDT de alta definición con 1Seg Tuner

Sony ha presentado de forma oficial *1Seg Tuner*, un nuevo periférico exclusivo para **PSP Slim**. Este dispositivo llegará a Japón el próximo 20 de septiembre, con un precio de 6.980 Yenes, cerca de 42 Euros. Conectado a través del puerto USB, te permitirá recibir la señal TDT para que, seguidamente, sea reproducida en la pantalla de la portátil con una definición sobresaliente. A la espera de una fecha confirmada, *1Seg Tuner* llegará a España en 2008.



Podrás canturrear canciones como Lovefool de The Cardigans, Zombie de The Cranberries, etc.









SS Rock Ballads. Se incluyen grupos como Roxette y artistas como Avril Lavigne y Anastacia con sus baladas más conocidas.

NUEVAS VERSIONES DE BUZZ Y SINGSTAR

Ahora con películas y baladas

En el mes de octubre **Sony** traerá una nueva entrega de la serie *Buzz* para **PlayStation 2**. Su título será *The Hollywood Quiz* y pondrá a prueba tus conocimientos sobre cine con 100 vídeos, fotos, diálogos y más de 5.000 preguntas sobre el Séptimo Arte. Este mes de septiembre habrá otros dos lanzamientos en **PS2**, nada menos que *SingStar Rock Ballads y SingStar'90*. Ambos disponibles con o sin micrófonos. *90* incluirá temas de *Natalie Imbruglia, Aqua*, etc.; y *Ballads* de Anastacia, Avril Lavigne...

LAS GUITARRAS DE GUITAR HERO III

Nuevo modelo inalámbrico

Tras el acuerdo alcanzado por **Activision** con la prestigiosa compañía de guitarras *Gibson Guitar Corp.*, ya se ha dado a conocer el modelo de guitarra que saldrá con *Guitar Hero 3: Legends Of Rock*, para **PlayStation 2,** en su lanzamiento a finales de año. Este modelo será exclusivo para la consola y, además de poseer un atractivo acabado y el prestigio de ser una de las guitarras favoritas de los músicos profesionales, tiene como principal característica la ausencia de cables al ser totalmente inalámbrica.



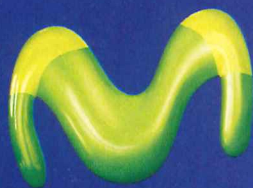
ASTERIX EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS

Nuevas aventuras en el cine y PS2

Este invierno llegará a la gran pantalla la nueva película de Astérix, así como su adaptación a **PlayStation 2** de la mano de **Atari**. En ***Asterix En Los Juegos Olímpicos*** podrás viajar a Grecia junto a Astérix, Obélix y Dogmátix, y elegir entre estos tres personajes para superar múltiples pruebas basadas en disciplinas olímpicas. El juego presentará una innovadora fusión entre gráficos tridimensionales, animación por ordenador e imágenes reales, con elementos extraídos directamente de la película.



A por el oro. Astérix, Obélix y Dogmátix compiten en la Grecia clásica en divertidos minijuegos deportivos.



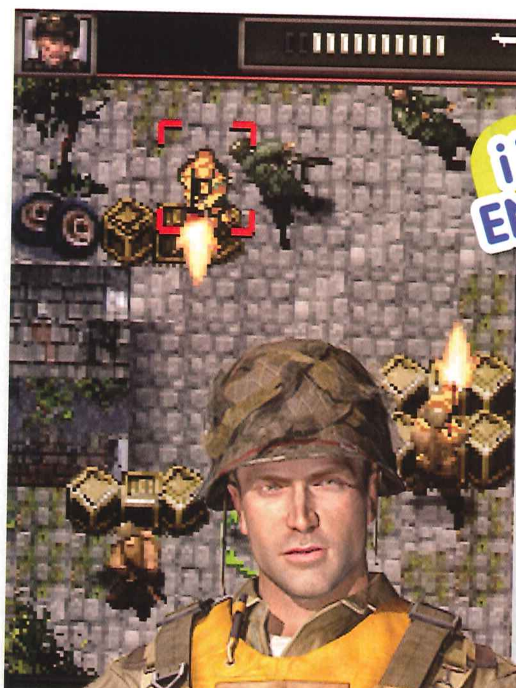
MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Gana la guerra con tu móvil

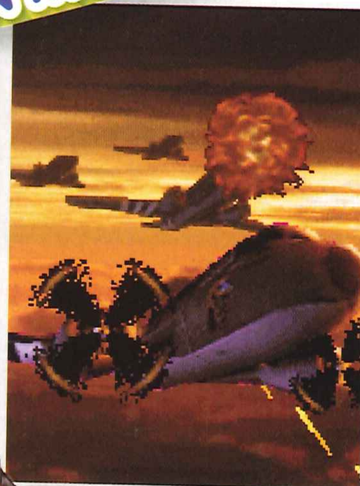
¡Soldado! ¡Coja su móvil y preséntese en la línea de combate! Eso es lo que te debería decir el oficial al mando. Y es que, coincidiendo con el lanzamiento para consolas, la nueva entrega de *Medal Of Honor* se mete en tu teléfono **movistar** para que revivas los combates más emocionantes de la II Guerra Mundial en cualquier parte. Tu objetivo será guiar a la División 82ª en su campaña europea, incluyendo pasajes históricos como el Día D, *Market Garden* o la Batalla del Bulge. Técnicamente el juego es un derroche de calidad, ya que está íntegramente realizado en 3D y con un motor bastante sólido. La acción se muestra en perspectiva cenital a diferencia de las versiones de consola, pero eso no le resta ni un ápice de sus posibilidades.

En la batalla deberás buscar coberturas para no ser blanco del fuego enemigo que, al igual que tú, dispondrá de multitud de armas. Podrás utilizar rifles de asalto, granadas o bengalas para solicitar refuerzos. Todo ello te ayudará a cumplir las diferentes misiones, en las que deberás alcanzar y destruir objetos clave para los intereses alemanes.

La puntuación que alcances dependerá de las bajas que produzcas o del daño que recibas.



¡¡EXCLUSIVO EN MOVISTAR!!







SI TE GUSTÓ...
EL ORIGINAL
Esta nueva versión está mejorada tanto a nivel gráfico como jugable.

evaluación

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/JUEGOS

↑ La fenomenal ambientación, que consigue sumergirte de lleno en la Europa ocupada.

↓ En ocasiones, el personaje se sale del encuadre.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
9,5	9,0	9,2	9,4
Entornos en 3D y personajes con buenas animaciones. El fuego está bien realizado.	Buenos sonido ambientales gracias al ruido de tiroteos y explosiones.	Muy sencillo de manejar. Se apunta automáticamente. Solo debes cubrirte y disparar.	



Cómo descargarte un videojuego desde tu **movistar**

01 ENTRA EN EMOCIÓN
Busca el icono de acceso a emoción o servicios en el menú de tu movistar. Si no puedes acceder llama gratis a movistar al 1485 para configurarlo.



EL ULTIMÁTUM DE BOURNE

Haz memoria a base de golpes

Basado en la película del mismo nombre llega a tu móvil ***El Ultimátum de Bourne***, la historia de un hombre amnésico que, en busca de su pasado, se topa con una organización clandestina llamada *Treadstone*. Esa pista le lleva a Rusia, donde deberá descubrir quién es y acabar con dicha organización criminal. El juego sigue el clásico desarrollo de avanzar y pegar. Al principio combatirás con tus puños, pero inmediatamente encontrarás pistolas o ametralladoras para dar buena cuenta de los enemigos. Pero no solo de armas vive el héroe, sino que también podrá interactuar con elementos de su entorno. Esto le permite golpear barriles para tirar a los matones o disparar a los extintores con el fin de provocar explosiones. Otro punto interesante es que combina las fases a pie con otras en moto, en las cuales deberás esquivar los obstáculos de la carretera y disparar a otros para quitarlos del camino. Gráficamente goza de gran calidad, con personajes bien animados, fondos detallados y una sensación de velocidad muy conseguida para las fases en moto.



SI TE GUSTÓ... SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT Y MISSION IMPOSSIBLE 3 Éste te resultará apasionante.

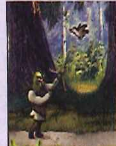
evaluación

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVIESTAR.ES/JUEGOS

- ↑ Un desarrollo simple pero adictivo.
- ↓ Los enemigos se repiten mucho.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
9,0	8,5	9,0	8,8
Todos los personajes tienen un gran tamaño y mucho colorido.	Las melodías acompañan muy bien a la aventura sin resultar cansinas.	La curva de dificultad está bien ajustada, por lo que supone un reto.	

top movistar DESCARGAS



1 SHREK 3 Revive las aventuras del ogro verde en tu móvil.



2 TETRIS Rechaza las imitaciones y descárgate el auténtico Tetris.



3 SHIN CHAN EN LA PLAYA Ayuda al héroe más irreverente en sus nada apacibles vacaciones.



4 FIFA 07 El mejor fútbol en tamaño reducido, para que disfrutes de la alta competición en cualquier parte.



5 HARRY POTTER Y LA ORDEN DEL FÉNIX La quinta entrega del joven mago también en tu móvil.



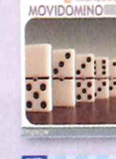
6 ALLÁ TÚ Un total de 20 episodios de tu progarama favorito de la televisión.



7 BLOCK BREAKER DELUXE Para los nostálgicos del Arkanoid. Muy adictivo.



8 SONIC JUMP Un plataformas a velocidad endiablada.



9 MOVIDOMINÓ El mejor y más realista juego de dominó.



10 RETO MENTAL El mayor desafío para tu mente.

ACCEDE DESDE TU MOVISTAR A EMOCIÓN>VIDEOJUEGOS

Toda la información en **www.movistar.es**

NOTICIAS



MOVISTAR TE LLEVA A LOS MEJORES FESTIVALES

Weekend Dance calienta motores para convertirse en el primer Festival urbano dedicado a la *dance-music*. Dos fechas, dos ciudades y un mismo cartel. Será en Madrid el viernes 14 de septiembre en el Parque Juan Carlos I; y en Barcelona, el sábado 15 de septiembre en el recinto del Parc del Forum.



¿LOS PROTAGONISTAS?
Massive Attack, Faithless, Sven Väth, *Radiosoulwax, 2manydjs, Deep Dish, Vitalic*, Hernan Cattaneo, *Digitalism* y Cedric Gervais entre muchos otros.

Además, si eres de **movistar** tienes **5 euros de descuento**. Envía:
Para Madrid: **WD M** al **7212**
Para Barcelona. **WD B** al **7212**



SI QUIERES CONOCER Y COMPARTIR OPINIONES SOBRE LOS FESTIVALES, ENTRA EN EL BLOG:
WWW.ELCACHAVALDELFESTIVAL.BLOGSPOT.COM

Promoción válida del 26/08/07 al 13/09/07 solo para clientes **movistar**. Límite de descuentos: un descuento de 5 euros por número de móvil movistar. Coste SMS al 7212: 0,30 € (0,35 € con IVA).

¡¡EXCLUSIVO EN MOVISTAR!!



FIFA 08

FIFA 08 EN EXCLUSIVA EN MOVISTAR

La nueva entrega de *FIFA* llegará a tu móvil **movistar** con más de 100 equipos europeos y 5 ligas oficiales, mejoras gráficas y una jugabilidad más realista. Podrás coger a tu equipo favorito para mejorarlo con ayuda del público y llevarlo a la gloria.

02 SELECCIONA JUEGOS En emoción dispones de todos los servicios que quieras para tu móvil. En la carpeta de JUEGOS encontrarás fácilmente los mejores videojuegos.

03 ELIGE CATEGORÍAS Puedes buscar los juegos en el buscador, acceder a las categorías o mirar el TOP 10 y las novedades. Cientos de juegos de calidad 100%.

04 DESCARGA TU JUEGO Al seleccionar el videojuego te mostrará la pantalla de compra, con información y precio. Después comenzará la descarga. En 1 ó 2 minutos tendrás el juego.

05 DISFRUTA Una vez descargado, búscalo en la carpeta de aplicaciones o juegos de tu móvil. Ya puedes jugar todo lo que quieras, desde donde quieras y cuando quieras.

609 ó 1485 Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 1485 desde cualquier teléfono (llamada gratuita).



Conecta tu PlayStation 3 a la red
y entra en un mundo lleno de posibilidades

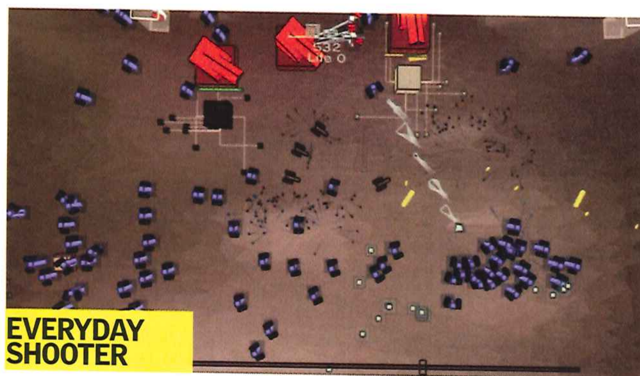
NUEVOS LANZAMIENTOS PARA PS NETWORK

Originales experimentos jugables

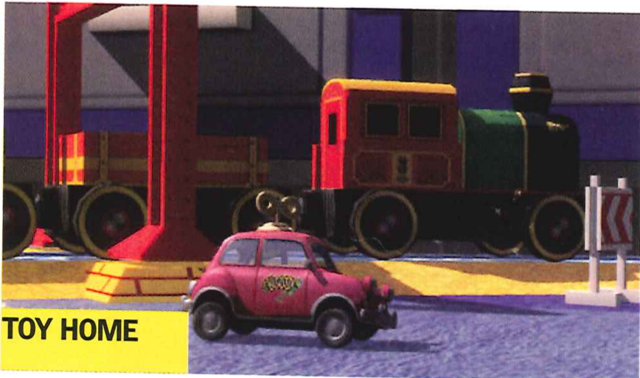
Tres nuevos títulos se atisban ya en el horizonte de los juegos descargables desde *PlayStation Store*. El primero de ellos, *Everyday Shooter*, fue presentado en el **E3** obteniendo un gran éxito entre el público presente. Se trata de una curiosa mezcla de juego musical y de disparos, descrito por sus creadores como una colección de pequeñas pruebas que ofrecen retos diferentes. Cada prueba con su mecánica y particular banda sonora, aunque siempre con la guitarra como instrumento principal. Todo esto a 1080p de resolución y a 60 *frames* por segundo.

Por otro lado, *Toy Home* es la adaptación a **PS3** de un popular juego de *flash* en Internet (al igual que ocurrió en su día con *Flow*). Presenta una colección de minijuegos protagonizados por los juguetes que se dan cita en una habitación infantil. Destaca el uso que hace del motor físico *Havok* para la recreación de los movimientos de los personajes.

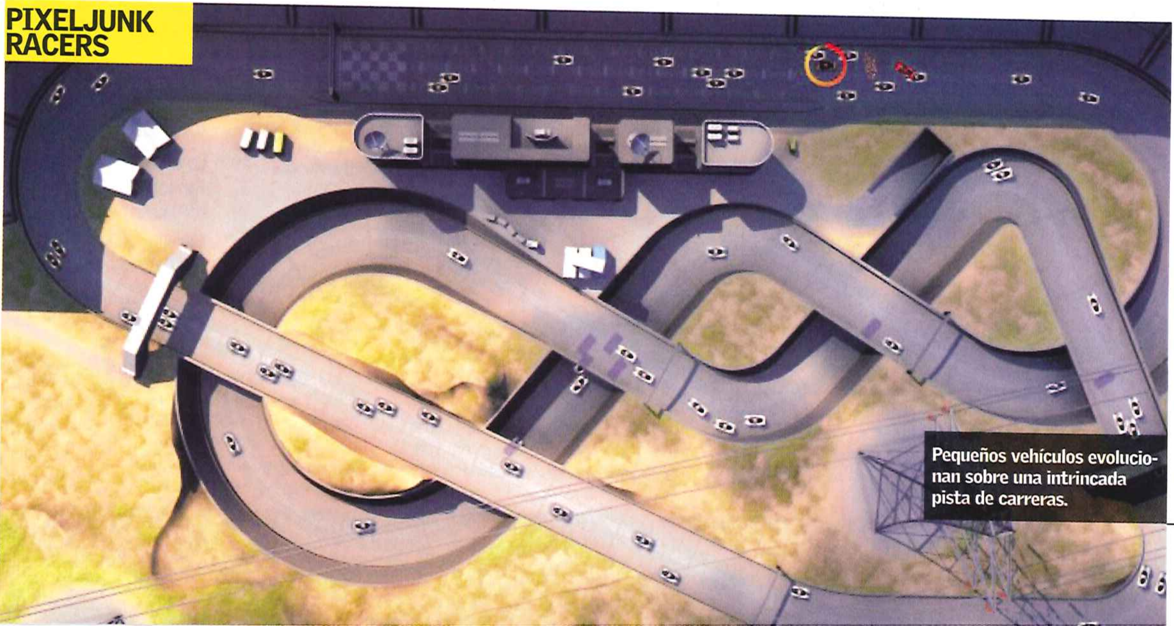
Y, por último, podrás encontrar *Pixeljunk Racers*, que podría describirse como una versión en alta resolución del clásico *SuperSprint*, con pequeños vehículos sobre una pista vista desde arriba. Como advertencia, decir que este título solo podrá ser disfrutado por los poseedores de una televisión HD.



DISPAROS Y MÚSICAS. Este título ha sido definido como un álbum musical, solo que en lugar de pistas habrá fases, cada una con su mecánica y banda sonora.



HISTORIA DE JUGUETES. Controla a los peculiares «habitantes» de una habitación infantil en diversas y divertidas pruebas, entre las que destacan las carreras que se llevan a cabo a lo largo de toda la estancia.



Pequeños vehículos evolucionan sobre una intrincada pista de carreras.

LO MEJOR DE JAPÓN

Por un lado, los usuarios nipones ya pueden descargar la anunciada ampliación de Tekken 5: Dark Resurrection, que les permitirá competir On-line contra otros usuarios en varias modalidades de juego. Además, también se encuentra disponible allí la demo de Bladestorm: The Hundred Years War, el simulador de Koei ambientado en la Guerra de los Cien Años.

LO MEJOR DE EE.UU.

Pocas novedades este mes para los usuarios americanos. Además de los tráilers de películas que van apareciendo cada poco tiempo, la novedad más reseñable es la ampliación de Blast Factor, el shooter que se desarrolla en el interior de un conjunto de células, llamada Advanced Research. Propone más niveles y nuevos enemigos que hay que derrotar.





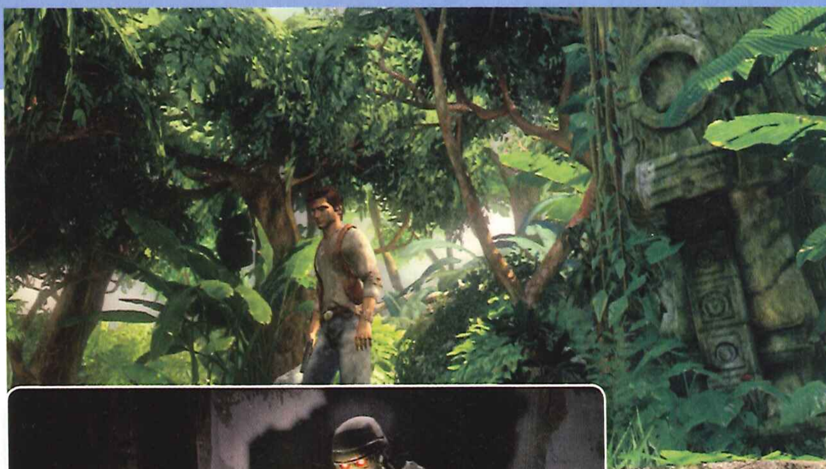
¡NUEVO FIRMWARE 1.90!

Ya está disponible la nueva actualización para el *firmware* de **PlayStation 3**, la 1.90, que se instalará automáticamente cuando accedas a la red. Como novedades se incluyen la posibilidad de añadir un fondo de pantalla al menú de la consola y de emplear «emoticonos» en las conversaciones con tus amigos.

DISFRUTA DE LO MEJOR DE LA FERIA E3

Del show a tu consola

Durante la pasada feria **E3** fueron presentados multitud de nuevos títulos para **PlayStation 3**. La mejor forma de conocerlos es, sin duda, descargando sus tráilers en alta resolución desde *PlayStation Store*. Entre ellos podrás encontrar el del esperadísimo **KillZone 2**, de descarga totalmente obligada para cualquier usuario. También se hallan disponibles los de *Uncharted*, el nuevo *Ratchet & Clank, Metal Gear Solid 4, Gran Turismo 5, Pain, Haze, Lair, Little Big Planet* y *Folkore*, entre muchos otros.





LOS MÁS ESPERADOS. Uncharted y KillZone 2 son sin duda dos de los futuros lanzamientos de PlayStation 2 que más revuelo causaron durante el E3.



DEMO HEAVENLY SWORD

Controla la ira de Nariko

Desde ya mismo podrás descargar a tu consola una versión de demostración jugable de *Heavenly Sword*, el espectacular título de acción de **Ninja Theory**. En ella controlarás a la bella y letal Nariko en dos escenarios diferentes: una serie de pilares suspendidos en el vacío y una especie de arena de lucha donde deberás acabar con decenas de enemigos.
También está ya disponible, por otro lado, la *demo* de *Ghost Recon Advanced Warfighter 2*, el *shooter* táctico de **UbiSoft** que se desarrolla en Méjico.



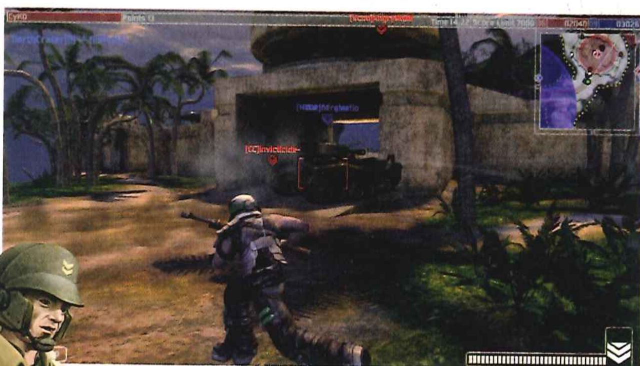


JUEGOS DESCARGABLES

Nuestros títulos preferidos para descargar en tu consola:

1. **WARHAWK** (SONY C.E.)
2. **TEKKEN 5 D.R.** (NAMCO)
3. **GT 5 HD CONCEPT** (SONY C.E.)
4. **CALLING ALL CARS** (SONY C.E.)
5. **SUPER STARDUST** (SONY C.E.)
6. **MORTAL KOMBAT II** (MIDWAY)
7. **FLOW** (SONY C.E.)
8. **BLAST FACTOR** (SONY C.E.)

Los Warhawk ofrecen dos modos de vuelo: uno para planear y otro para surcar los cielos a toda velocidad.



Chat de voz. Al utilizar un Headset compatible con PS3 podrás comunicarte por voz con el resto de los jugadores.



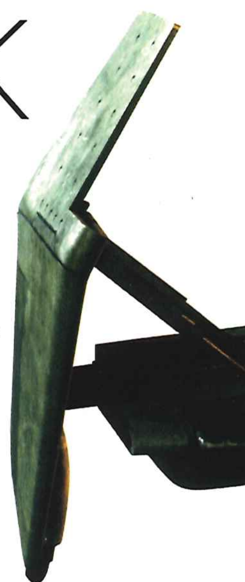
Lock-on. Algunas armas ofrecen la posibilidad de fijar el blanco de forma automática si consigues tenerlo a la vista el suficiente tiempo.

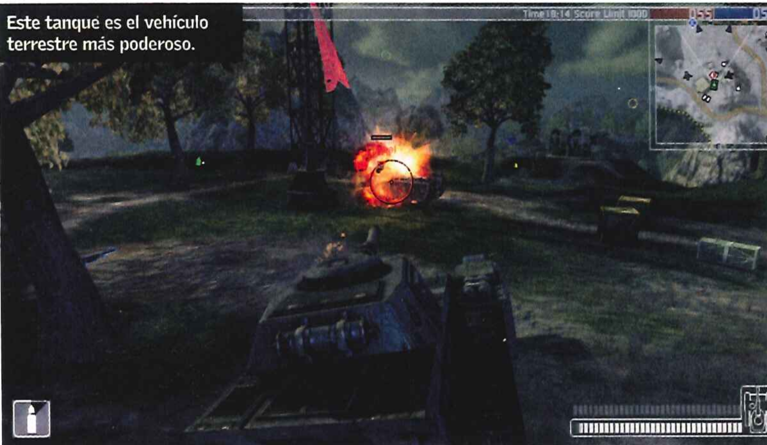
WARHAWK

El juego que se convertirá en el rey de la red

Este título, de los americanos de **Incognito Entertainment** (que muy pronto aparecerá, tanto en forma de descarga desde *PlayStation Store* como en las tiendas, acompañado de un *Headset* y material adicional), ha sido diseñado para que todos los usuarios de *PlayStation Network* disfruten como enanos enfrentándose los unos a los otros. El argumento no ofrece nada nuevo, pero no está mal: dos ejércitos luchan por el control de cinco territorios recreados con gran belleza, desde ciudades en ruinas hasta frondosas junglas. Un total de 32 jugadores de todo el mundo combatirán en 25 mapas (cinco por territorio), controlando a un soldado del ejército elegido bajo una vista en tercera persona, aunque con el control típico de los *shooters* subjetivos.

Las posibilidades son casi infinitas, tanto en modos de juego (desde clásicos como *Deathmatch* individual o por equipos, hasta otros novedosos como el llamado *Zone*) como en maneras de atacar. Multitud de armas de fuego y vehículos terrestres, con el añadido de poder controlar una de las naves aéreas que dan nombre al juego (ya sea mediante el sensor del Sixaxis o de forma tradicional). Jugabilidad a prueba de bombas que provocará piques antológicos.




Este tanque es el vehículo terrestre más poderoso.


Cuatro jugadores podrán participar desde una PS3.



Aire y tierra. En cualquier momento podrás ponerte a los mandos de un Warhawk.

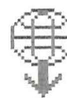






Cinco entornos. Divididos, a su vez, en otros tantos niveles de grandes proporciones.

Modos de juego. Deathmatch, Capturar la Bandera, Controlar las Zonas... La variedad que no falte.



COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **INCOGNITO ENT.**
ON-LINE **SÍ**
JUGADORES **X32**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-**
RESOLUCIÓN **720P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **798 MB**

evaluación

Todos estábamos esperando un juego que explotara tan bien las posibilidades On-line de PlayStation 3. Pasarás horas jugando contra tus amigos, y harás otros nuevos (y algún enemigo también) gracias a él.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,9	9,0	9,2	9,0	9,4	9,2

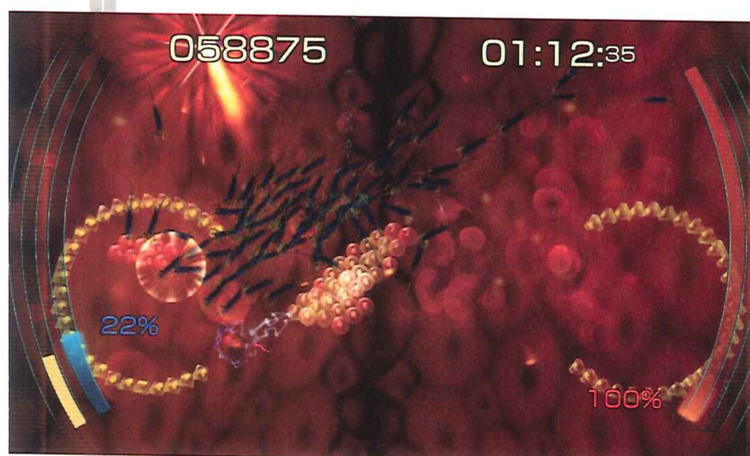
Sólo llega a 720p, pero el motor gráfico es robusto en todo momento.

Entrar a jugar es fácil, cuenta con una gran comunidad y nada de lag.

El viaje por el interior del cuerpo humano tiene momentos escabrosos.



Bichos dañinos. Las plaquetas se agrupan, los virus mutan. Y luego dicen que los shooters no son realistas...



NUCLEUS

Cuidado con ese anticuerpo

La fiebre por los *shooters* de doble *stick* (uno para controlar la nave, otro para orientar los disparos) no parece remitir. Nosotros encantados porque son juegos que ponen la alta definición al servicio de una jugabilidad clásica y compacta: comparar tus puntuaciones con jugadores de todo el mundo, dispara hasta el infinito las posibilidades de un género que vive una nueva juventud gracias a *PlayStation Store* y sus equivalentes en otras plataformas.

Y si en *Super Stardust HD* los deslumbrantes efectos de luz, fuego y artillería eran toda la razón de ser del mejor juego que se puede adquirir en la *Store*, en ***Nucleus*** la ambientación pasa de la macroescala de los «planetoides» a la miniaturización extrema inspirada en el clásico *Viaje Alucinante*. El jugador controla una nave que tiene que abrirse paso por un organismo, batallando contra virus invasores y las propias defensas del cuerpo, que le confunden con un microorganismo dañino. Estructurado como una sucesión de misiones de habilidad, paciencia y resistencia, descubrirás cómo derrotar a cada contrincante que te encuentres empleando distintas armas, aliados o características del decorado.

No tan frenético como *Super Stardust HD* y mucho más tenebroso (la intrigante banda sonora de *Bogdan Raczynski*, del sello propiedad de Aphex Twin, es buena prueba de ello), ***Nucleus*** ofrece uno de los secretos más extraños y diminutos de *Playstation Store*.

COMPAÑÍA **KUJU ENTERTAINMENT**
PROGRAMADOR **KUJU ENTERTAINMENT**
ON-LINE **SÍ**
JUGADORES



TEXTO **CASTELLANO**
RESOLUCIÓN **720P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **141MB**

evaluación

El modo Cooperativo para dos jugadores promete prolongar la vida de este juego que, ya en su modo principal, es lo suficientemente variado gracias a sus desafíos temáticos. Menos verbenero que SS HD, pero interesante igualmente.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,0	8,5	8,7	7,5	6,5	8,0

Sencillos y a veces algo abstractos. Mejor cuanto más orgánicos.

Muy sencilla, aunque el exceso de habilidades de la nave puede llegar a confundir.




POR JOHN TONES






CONAN

DESPUÉS DE AÑOS DE SILENCIO, VUELVEN LOS TIEMPOS DE ESPADA Y BRUJERÍA EN LOS VIDEOJUEGOS. EL RESPONSABLE NO PODÍA SER MÁS IDÓNEO

PS3

Pocos personajes de ficción pueden presumir de una trayectoria como la del cimmerio Conan. Su nombre evoca todo un subgénero, el de espada y brujería, que en los años ochenta (gracias a los cómics de **Marvel** y las películas protagonizadas por Schwarzenegger) se asentó con fuerza en la imaginería colectiva. En los videojuegos, Conan no ha tenido nunca un título a su altura (aunque sin él no existirían clásicos de la categoría de *Barbarian* o *Golden Axe*), carencia que **THQ** ha solucionado con un par de nuevos títulos: el *MMORPG* para PC, *Age Of Conan: Hyborian Adventures;* o este Conan, más orientado a la acción desenfrenada.

Hemos tenido ocasión de jugar a las primeras fases del juego y ya os podemos adelantar la respuesta a la primera pregunta obligada: sí, el juego recoge (y amplifica, de hecho) toda la brutalidad, el indómito salvajismo del hierático guerrero prehistórico. Con un sistema de combate ágil y basado en la presteza de reflejos, y un sistema de *combos* de ataque desbloqueable según se avanza, *Conan* parece inspirado en el popular *God Of War*, pero sustituyendo los enemigos de tamaño titánico por enfervorecidas masas de enemigos que superan en veinte a uno al protagonista.

Tiempos salvajes

En lo que no tiene nada que envidiar Conan a Kratos es en lo violento y expeditivo de sus métodos: desmembramientos, decapitaciones y *combos* encadenados reducirán a todos los imprudentes que se atrevan a desafiar al bárbaro a temblorosos picadillo de carne muerta. Todo se muestra con morboso detalle y contundente dinámica gracias al efectivo sistema de encadenado de golpes.

Y como no solo de barbaridades vive el cimmerio, Conan también tendrá que poner en marcha su intelecto para resolver los habituales *puzzles* de movimiento de objetos y búsqueda de cachivaches inmersos en la acción.

La aventura comienza cuando Conan se tropieza con la reina guerrera *A'kanna*. Tras demostrarse que pueden confiar sus vidas el uno al otro, inician un viaje en busca del resto de la tripulación de *A'kanna*, viaje que como manda el canon de las novelas del cimmerio, estará marcado por los periplos imposibles, los monstruos de gran tamaño, la brujería y las mozas en peligro.

Su violencia dará que hablar. Sería una pena que no lo hiciera también su pulido sistema de combate.









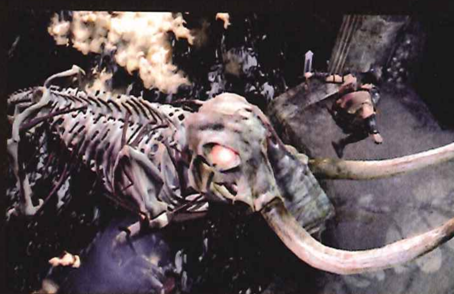
¡Un bárbaro con historia, por Crom!

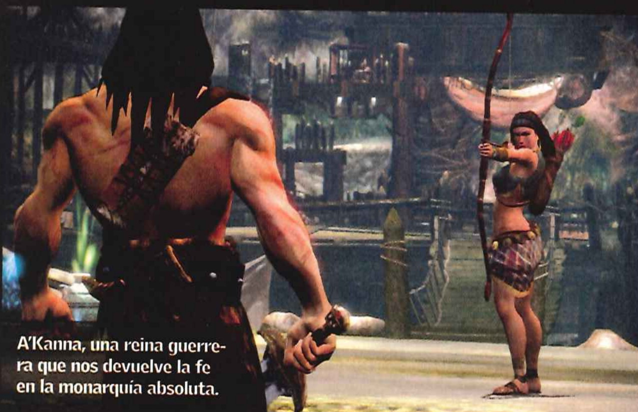
En realidad, el origen de Conan es literario: es autóctono de Cimmeria, región ficticia inventada por Robert E. Howard, uno de los más conocidos autores de novelas pulp de principios de siglo, en 1932. Sus primeras aventuras se publicaron en la revista de fantasía y horror Weird Tales, donde también escribía el maestro del horror cósmico H.P. Lovecraft. Ambientadas en la inventada Era Hyboria, una etapa prehistórica de las civilizaciones donde la magia campaba a sus anchas, obtuvieron un gran éxito gracias a la desvergonzada mezcla de sexo, violencia y fantasía con la que Howard aderezaba las mostrencas andanzas de Conan.



La variedad de contraataques y combos hará que, literalmente, nunca te canses de reventar enemigos.



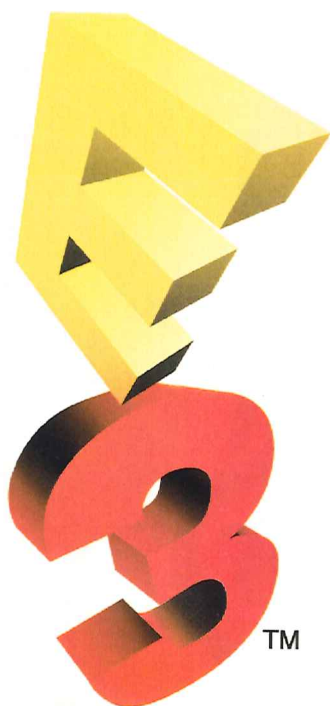




A'Kanna, una reina guerrera que nos devuelve la fe en la monarquía absoluta.

Este *Conan* posee un sistema de combate que lo sitúa lejos de los machacabotones más simplones, gracias sobre todo al dominio que se exige del preciso sistema de contraataques. Con él se inician secuencias contextuales en las que habrá que presionar los botones justo en el momento preciso con el fin de desencadenar los surtidores de sangre y ultragore que dejarán los decorados repintados de rojo. Entre eso y la posibilidad de recoger cualquier arma que lleven los rivales, levantar objetos para lanzárselos a los contrincantes o abrir paso en los escenarios a base de mandobles y crear nuevos caminos por los que dirigir a Conan, la variedad en el desarrollo de la aventura está garantizado.

Es una suerte: la macilenta encarnación cinematográfica de Conan como un revienta-seseras mudo hace poca justicia a una creación que tenía más de ágil ladrón que de ogro. Este *Conan* vuelve, por suerte, a los orígenes.



MEDIA & BUSINESS SUMMIT

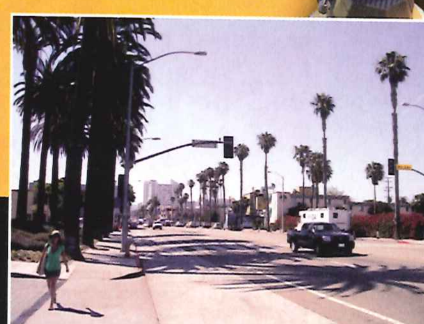
SANTA MONICA ALBERGÓ DEL 11 AL 13 DE JULIO UNA FERIA E3 RENOVADA: MÁS PEQUEÑA PERO, COMO SIEMPRE, REPLETA DE NOVEDADES



BARKER HANGAR. En lugar del L.A. Convention Center de otros años, el E3 apostó (erróneamente) por este pequeño hangar, demasiado alejado del resto de la feria.



CENTRO NEURÁLGICO. El Hotel Fairmont Miramar, hogar de la mayoría de las conferencias y meta final de interminables caminatas bajo un sol de justicia.



OCEAN AVENUE. Todos los hoteles donde transcurrían las conferencias y citas del E3 estaban dispuestos a lo largo de esta avenida, situada frente al mar.



DE HOTEL EN HOTEL. Hoteles como Loews o Le Merigot albergaron la mayoría de las citas de la feria. Las carreras, entre hoteles, eran continuas (¡que llego tarde!).



TRAS LA CONFERENCIA DE SONY, AL VICIO. En un gigantesco estudio de cine pudimos probar hasta la extenuación todo tipo de juegos para PS3, PSP y PS2.



ESPERANDO TURNO. Recordando los lejanos tiempos de los salones recreativos, uno tenía que guardar cola para poder probar maravillas como LittleBigPlanet.

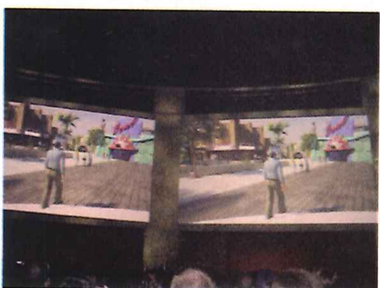


LA PSP DE CHEWIE. Jack Tretton contó con un aliado de excepción, Chewbacca, para presentar la PSP Blanca que formará pack con el nuevo SW Battlefront.

PSP evoluciona
La Conferencia de Sony



EL ESPECTÁCULO, A PUNTO DE COMENZAR. Jack Tretton fue el encargado de anunciar la bajada de precio de PS3 en Estados Unidos.



EN VIVO Y DESDE HOME. Los avatares de Home de Tretton y Phil Harrison ejercieron de presentadores en varios momentos de la conferencia.

DAVID REEVES. En un ambiente playero, el Presidente de SCE Europe anunció el nuevo pack de PS3 y la llegada de la nueva PSP en septiembre.

A LA VENTA EN SEPT.



Kaz Hirai (President & Group Chief Operating Officer de Sony Computer Entertainment Inc.) presentó la nueva PSP y su salida de vídeo.

El mundo virtual de Home tuvo un importante papel durante la conferencia

PRESENTE Y FUTURO DE PS3 Y PSP

Nadie diría que el **E3** de este año era solo por invitación, viendo la marabunta de periodistas congregados en los **Sony Studios** de *Culver City*. Los titulares de la conferencia de este año fueron la bajada de precio de **PS3** en EE.UU. (el nuevo modelo de 80 GB, 599 $; el de 60 GB, 499$) y sobre todo la presentación en sociedad de la nueva **PSP**, mucho más ligera que su predecesora (podemos dar fe de ello). El propio Kaz Hirai se encargó de mostrar a los asistentes la principal innovación del nuevo diseño de **PSP**: la salida de vídeo. Jack Tretton (Presidente y CEO de **SCEA**) y Phil Harrison (Presidente de **SCE Worlwide Sturios**) alternaron su presencia sobre el escenario con sus avatares de *Home*.

Harrison demostró cómo se puede arrancar cualquier juego desde *Home* (libró una partida de *MotorStorm* contra 11 usuarios de todo el mundo) e incluso sacó una foto con su móvil (**Sony Ericsson**, por supuesto) y la usó para crear un cuadro con el que decoró su hogar virtual.

Hideo Kojima presentó en sociedad el nuevo tráiler de *MGS4* y asistimos boquiabiertos a un verdadero desfile de vídeos de lo que nos deparará este año y el siguiente para **PS3** y **PSP**: *Folklore, Infamous, Gran Turismo 5 Prologue*... La puntilla la puso la *demo* en tiempo real de *KillZone 2*, que dejó a los asistentes sin palabras.

EL PACK AMERICANO. La nueva PSP llegará a EE.UU. en diversos packs como el de abajo. Los pack europeos se anunciarán en la feria de Leipzig.



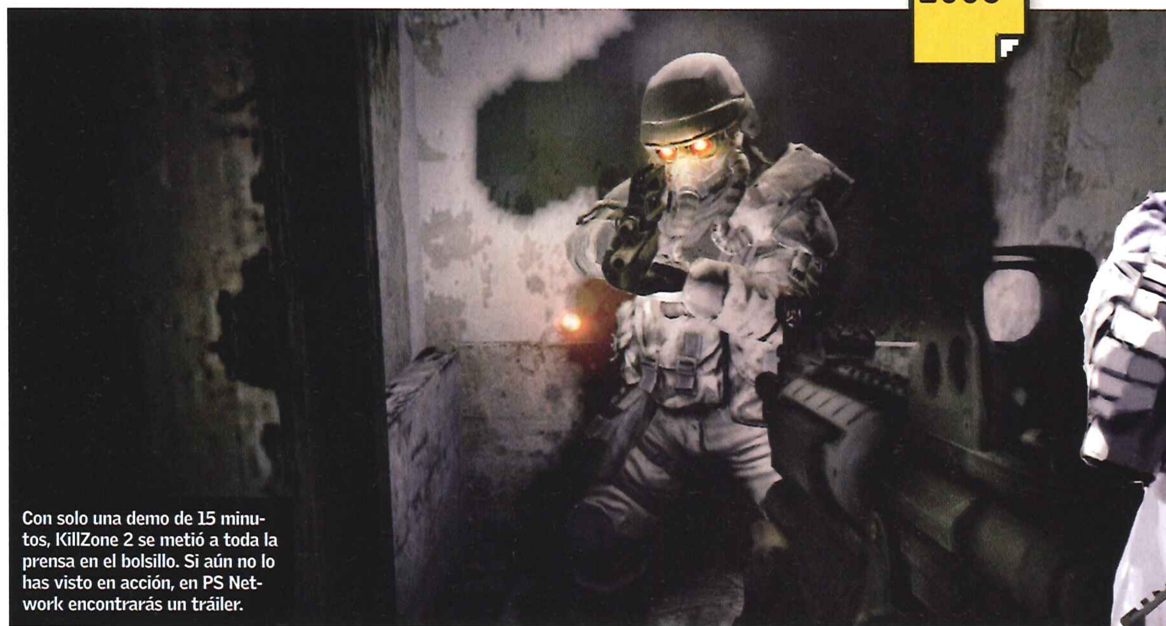
REY Y SEÑOR DEL E3

La noche previa a la conferencia de **SCEA**, los periodistas europeos asistimos a la primera demostración del juego más impresionante del **E3**. **Guerrilla** quería sacarse la espina de la polémica del vídeo de *KillZone* del **E3 2005**. Lo logró, y de qué manera.

Nos mostraron un nivel de ***KillZone 2***, y cuando más absortos estábamos ante el torrente de explosiones atronadoras y efectos gráficos de todo tipo y pelaje, pausaron la acción y rotaron la cámara para demostrar que aquello no era vídeo, era **PS3** en tiempo real. Sonido 7.1 *Surround*, escenarios que se destruían ante el impacto de las balas, los *Helghast* incluso ganarían un Óscar a la mejor muerte (ninguno lo hace igual)... no queríamos que aquello terminase jamás. Pero lo lo hizo. Con las palabras «Mission Acomplished» y la promesa de que el modo multijugador será igual de impactante...

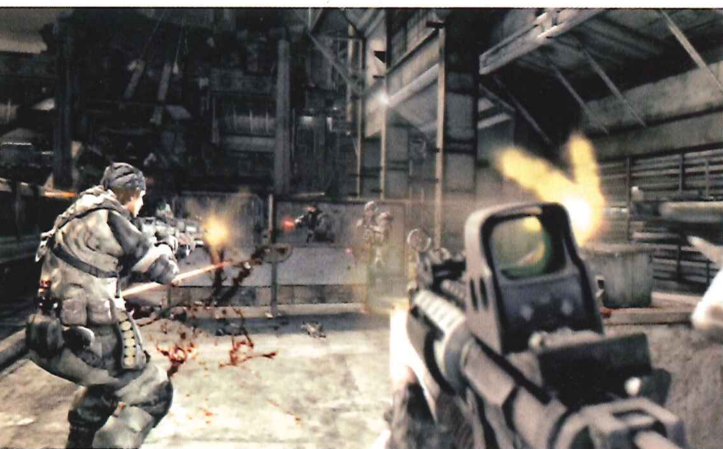
KillZone 2 PS3

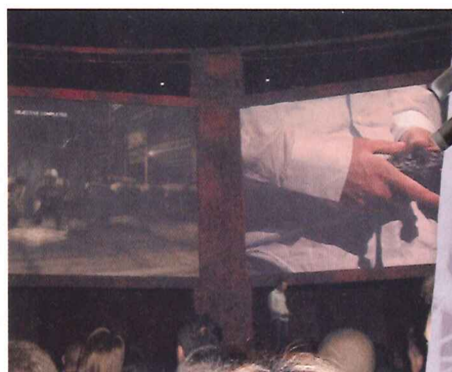
A LA VENTA EN 2008



Con solo una demo de 15 minutos, KillZone 2 se metió a toda la prensa en el bolsillo. Si aún no lo has visto en acción, en PS Network encontrarás un tráiler.







NO ES VÍDEO, ES REAL. Al día siguiente, en la conferencia de SCEA, Guerrilla volvió a demostrar el poderío de PS3 con la demo de KillZone 2.



Uncharted PS3
Drake's Fortune

A LA VENTA
EN NOV.

Cuando veas a Nathan en acción, te preguntarás... ¿Lara qué?

A ver quién es el guapo que detiene a Nathan en la búsqueda del tesoro del legendario pirata Drake.

UN NUEVO HÉROE PARA PLAYSTATION 3

Aunque puedan impresionar estas pantallas, no hacen justicia al verdadero derroche visual que es *Uncharted: Drake's Fortune*. **Naughty Dog**, el equipo responsable de fenómenos plataformeros de la talla de *Crash Bandicoot* y *Jak & Daxter*, ha abandonado los diseños «cute» para perpetrar una aventura selvática en toda regla que aturde por el detalle de sus gráficos y la versatilidad de su protagonista, un aventurero llamado Nathan Drake.

Ver a Nathan en acción es una gozada, por su animación y por la cantidad de acciones que llegaba a ejecutar en una simple *demo* de 15 minutos. En ella tuvo tiempo de disparar, pelear a puñetazos y trepar como un mandril por los resquicios de unas ruinas. Y eso es solo el aperitivo de lo que será uno de los títulos más vendidos, y admirados, del catálogo de **PlayStation 3** en estas navidades. Y lo mejor es que huele a franquicia que tira de espaldas. A este primo de Indiana Jones le sobra talento y carisma como para protagonizar seis juegos.







A LA VENTA EN 2008

God Of War PSP
Chains Of Olympus

UN COLOSO EN TU BOLSILLO

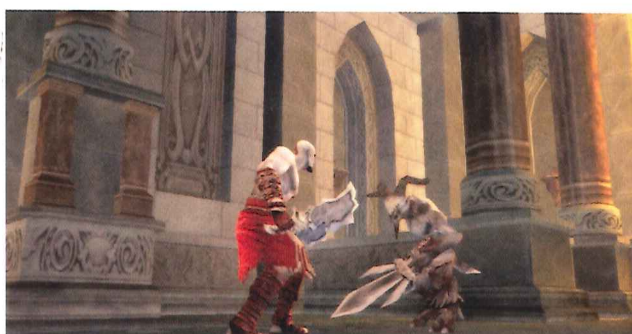
Acceder al *hall* de demostraciones que tenía **SCEA** en el Hotel *Loews* era complicado, pero merecía la pena con tal de ser los primeros en probar lo que hasta hace unas semanas parecía un mito: *God Of War* en **PlayStation Portable**. Era solo una *demo*, una minucia en comparación con lo que será el UMD final (que no llegará a Europa y Estados Unidos hasta 2008), pero bastó para replantearnos las supuestas limitaciones gráficas que tienen las consolas portátiles respecto a sus hermanas mayores. Si impresionante fue ver a Kratos en **PlayStation 2**, más lo es verle desmembrar hombres y criaturas mitológicas en la pantalla de **PSP**.

God Of War: Chains Of Olympus conserva la ya legendaria jugabilidad de las entregas **PlayStation 2** y toda su capacidad para asombrar al jugador, con criaturas gigantestas que abarcan mas allá de la pantalla.

Los que se están encargando del bautismo de Kratos en **PSP** no son otros que **Ready At Dawn Studios**, autores del éxito en ventas *Daxter*.







MACHO CABRITO. Este y otros entrañables personajes nos esperan en el debut de GOW en PSP.

Este cíclope y la bestia parda de la pantalla de más arriba fueron el plato fuerte de la demo.

Eye Of Judgment PS3

A LA VENTA EN NOV.









MUESTRA TU CARTA. PlayStation Eye graba el código de la carta y lo interpreta como un elemento tridimensional.

COMBATE VISUAL

PlayStation Eye es la nueva versión de *Eye-Toy*, así como el elemento fundamental de ***Eye Of Judgment***: un nuevo enfoque (valga el chiste fácil) sobre los juegos de estrategia con cartas. Sobre un tablero real, dividido en nueve bloques, el jugador ha de colocar cartas con personajes y hechizos sobre dichos cuadrados, los cuales se basan en los elementos de Tierra, Agua, Fuego, Bosque y Máquina.

Para ganar hay que conseguir la victoria en al menos cinco casillas. Un planteamiento sencillo, pero que cobra importancia si se tiene en cuenta que habrá 110 cartas distintas, que se venderán en lotes individuales. Pero el factor más original será que para que dichas cartas tengan representación en el juego hay que mostrarlas frente al *PlayStation Eye*, que las procesa a través de **PS3** y las transforma en elaborados modelos tridimensionales. El *pack* inicial constará del *PS Eye*, un soporte especial, el tablero y un mazo de 30 cartas.

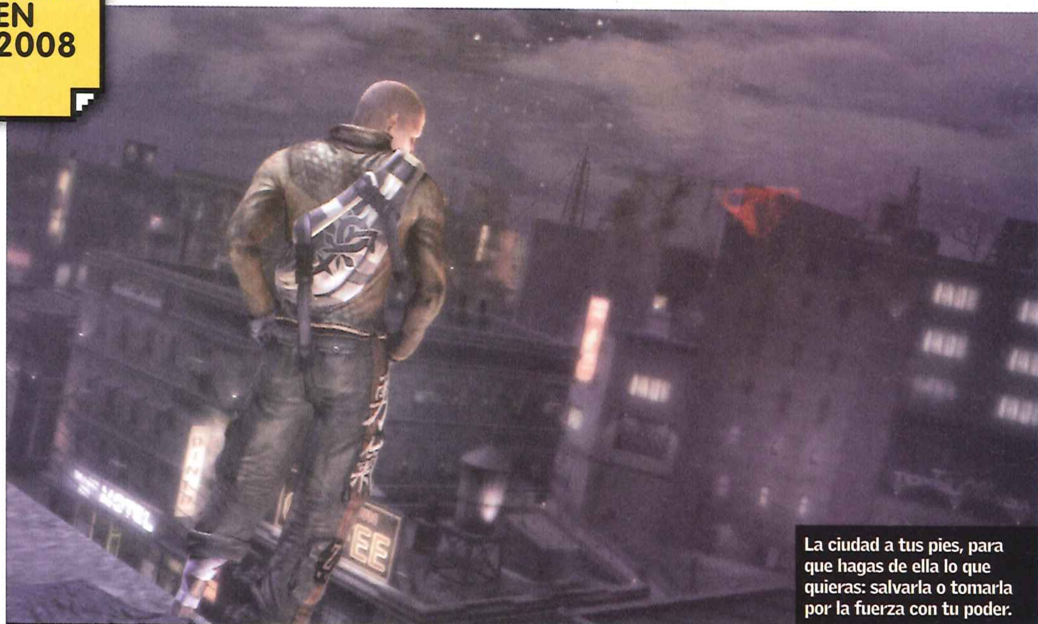
Infamous PS3



A LA VENTA EN 2008

CORRE Y DISPARA

Sucker Punch, creadores para **PS2** de la estupenda saga *Sly Cooper*, están dispuestos a hacerle un enorme regalo a **Sony** para **PS3** con vistas al próximo año. Nada menos que una nueva franquicia que supone el estreno de la compañía en el género *Sand Box* o simulador a lo *GTA*. En ***Infamous*** no habrá héroes o villanos, sino que todo dependerá de las elecciones del jugador y la responsabilidad de sus actos a la hora de enfrentarse a las bandas criminales que asolan la ciudad. En esta aventura en tercera persona podrás usar poderes al estilo de los superhéroes, como superfuerza para arrojar un coche contra tus enemigos, tal y como muestra el apabullante tráiler mostrado en el **E3**. La ambientación no puede estar más alejada del estilo de *Sly Cooper*. El mundo de ***Infamous*** es oscuro y siniestro, con una ciudad asolada tras un conflicto mundial y cuyas calles son pasto del crimen organizado.



La ciudad a tus pies, para que hagas de ella lo que quieras: salvarla o tomarla por la fuerza con tu poder.

Ratchet & Clank Future
Tools Of Destruction

PS3

A LA VENTA EN OCT.





SÚPER ARMAS. Un arsenal de potencia tan alta como su sentido del humor, con cientos de enemigos para usarlas.

EXPRESIVIDAD. Las animaciones faciales de Ratchet rivalizan con las vistas en cualquier película de animación 3D.









PLATAFORMAS. Ya sea con súper saltos o deslizándose sobre raíles, Ratchet demuestra su veteranía en el género del «plataformeo».

UNA PAREJA GENIAL

¿Cuáles son los orígenes de *Ratchet & Clank*? Este es el punto de partida para el gran estreno en **PS3** de la pareja de cazarrecompensas más carismática de las consolas. Brian Allgelier, responsable de **Insomniac**, presentó una *demo* de 15 minutos que mostró las infinitas posibilidades de diversión del juego. Los jugadores de gatillo fácil disfrutarán arrasando todo a su paso, con fusiles y granadas capaces de destruir todos los elementos en pantalla. Pero el sentido del humor es fundamental en esta serie y así lo demuestran ciertas armas como el rayo que transforma a los enemigos en pantalla; o el Groovaton, la esfera de discoteca que les obliga a bailar.

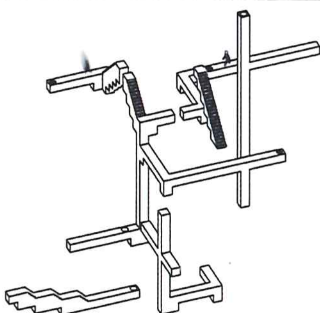
La potencia gráfica del juego se aplicará tanto al apartado visual, como a la expresividad de los protagonistas, lo que hará que ***Tools Of Destruction*** se asemeje a una superproducción 3D de **Pixar**.

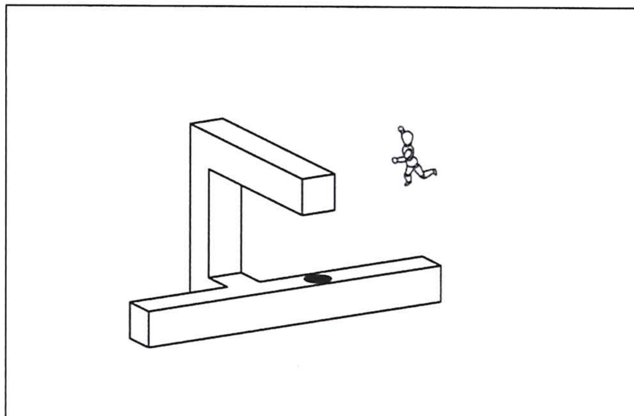


PS3 PSP

A LA VENTA EN 2008

Echochrome





Echochrome se desarrolla a lo largo de estructuras imposibles, dignas de M.C. Escher

UNA OBRA DE ARTE EN BLANCO Y NEGRO

Desarrollado por **SCE Studios** Japan, ***Echochrome*** fue uno de los títulos que más pasiones y ovaciones levantaron en la conferencia de **Sony**. Un *puzzle* inspirado en los grabados imposibles de M.C. Escher en el que deberás jugar con la perspectiva para superar obstáculos que parecen imposibles de sortear. Por ejemplo, en uno de los niveles más sencillos, un agujero impide avanzar al protagonista: la solución es girar la cámara, una columna te impedirá ver el agujero y podrás pasar. ¿Raro? Desde luego. ¿Hermoso? Sin ninguna duda. ***Echochrome*** llegará a PSP (en forma de UMD) y a **PS3** como juego descargable el próximo año. Le estaremos siguiendo la pista...

PS3

Snakeball

A LA VENTA EN AGO.

CULEBREANDO EN PS NETWORK

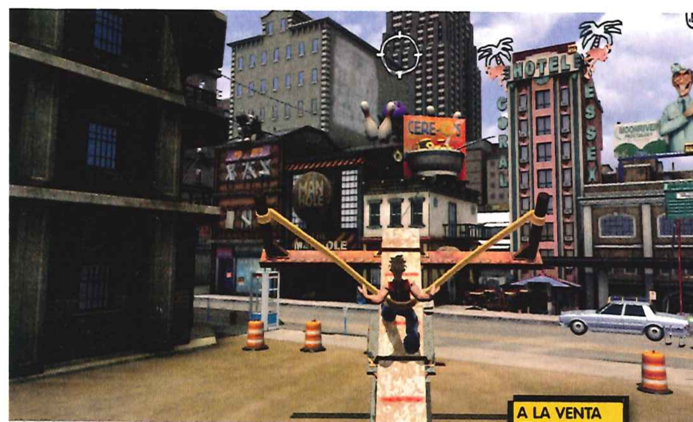
De aparición inminente en EE.UU. y Europa, *Snakeball* propone una peculiar evolución del clásico juego de la serpiente, aunque encaminada a la competición directa contra otros usuarios, vía On-line. Mientras recoges bolas deslizándote sobre una pista multicolor, tus competidores intentarán destruirte con todo tipo de armas y la cola de sus serpientes. Si utilizas la nueva cámara *PlayStation Eye* podrás poner tu propia cara al protagonista.

DUELO DE VÍBORAS. Podrás competir contra un amigo tanto Off-line como en la Red.





SERPIENTE DISCO. El escenario de Snakeball parece sacado de una escena de Fiebre Del Sábado Noche.



A LA VENTA EN 2008

Pain PS3

SI LOS DE JACKASS VIERAN ESTO...

¿Recordáis la fase de *Bonus* de *FlatOut*, en la que tenías que lanzar al piloto como si fuera un pelele? Pues **Idol Minds** y **SCE** han expandido esa idea hasta perpetrar un juego tan sencillo como hilarante, al que han bautizado acertadamente como ***Pain***. Y es que el protagonista sufrirá dolor, mucho dolor, tras lanzarse con un tirachinas gigante contra los edificios, carteles y viandantes de una ciudad. Tu meta: provocar la caída más espectacular y dolorosa...



PANDEMONIUM. Este es solo uno de los minijuegos que incorporará Pain. Otro tiene como víctima a un mimo.

A LA VENTA EN DIC.

PS3 WipeOut HD



FUTURO EN HD. ¿Quién nos hubiera dicho, cuando jugábamos al primer WipeOut de PSone, allá por 1995, que algún día veríamos algo parecido a esto? A saber lo que nos espera dentro de otros diez años...

LIFTING PARA UN VIEJO AMIGO

Sony C.E. Studios Liverpool está actualizando para **PS3** uno de los títulos más recordados del catálogo de la primera **PlayStation**. ***WipeOut HD*** hizo acto de presencia en la conferencia de **SCEA** en forma de tráiler. En el vídeo pudimos reconocer muchos de los circuitos del clásico de **PSone**, convenientemente mejorados para aprovechar la potencia gráfica de **PS3**. El juego podrá descargarse desde *PlayStation Network*, aunque todavía no se ha anunciado una fecha de lanzamiento definitiva. Algunas fuentes auguran que llegará a Europa en diciembre, otras en 2008. De momento, solo sabemos que ofrecerá gráficos en alta resolución, utilizará el *Sixaxis* para controlar los vehículos y, desde **SCE Studios Liverpool**, han prometido que incorporarán contenidos descargables. ¿Circuitos del resto de entregas *WipeOut* de **PSone**, de **PSP** y **PlayStation 2**? Dentro de unos meses saldremos de dudas...

LittleBigPlanet PS3

A LA VENTA EN 2008

CONSTRUYE UN MUNDO A TU MEDIDA

Después de verlo en forma de tráilers y vídeos, al fin tuvimos oportunidad de echar el guante a ***LittleBigPlanet*** y podemos garantizar que es todo lo que prometían... y mucho más. Tanto el entorno gráfico como la mecánica de esta creación de **Media Molecule** escapan a todo lo visto en **PlayStation 3** y otras consolas.

Sus entrañables protagonistas corretean por mundos de fantasía confeccionados con tela, ladrillos, madera, trabajando en equipo para superar los obstáculos y creando nuevos entornos para ser compartidos con usuarios de todo el planeta. La cooperación entre cuatro usuarios será clave para avanzar en este peculiar *puzzle arcade* de plataformas, que estará disponible en la *PlayStation Store* americana a partir del próximo mes de febrero.

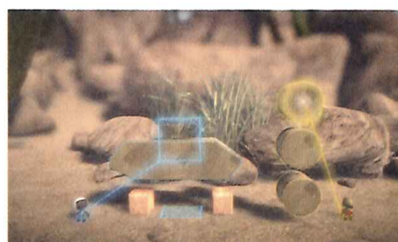


UNOS ARTISTAS. Cuando domines el juego, podrás decorar niveles y añadir obstáculos a tu gusto.



VISUALMENTE ÚNICO. Piedra, cartón, madera... perfectamente recreados en PS3.







entrevista

Kaz Hirai

Presidente & Group Chief Operating Officer, Sony Computer Entertainment

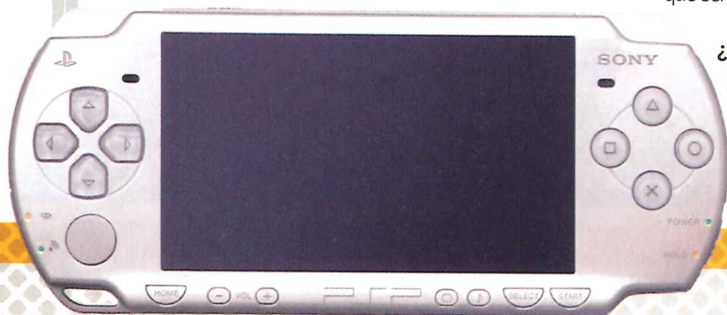


«Aún no se ha revelado el auténtico potencial de PlayStation 3»

Ha estado presente en el lanzamiento de PlayStation, PS2 y PS3... ¿cómo ha cambiado el mercado desde el lanzamiento de la primera PlayStation?
Un montón de cosas han cambiado. Mirando atrás desde donde estamos actualmente, con tres plataformas distribuidas a nivel mundial (PS2, PS3 y PSP), produciendo nuestros propios juegos, con un sinfín de títulos procedentes de *third parties*, estamos en un momento mucho más complejo que 12 años atrás. En aquel momento solo teníamos una plataforma, PlayStation, un único producto, y fue un auténtico desafío porque era la primera vez que lanzábamos una consola al mercado. La otra gran diferencia, respecto al mercado actual, es el juego On-line. Cuando nosotros producíamos un título para la primera PlayStation, lo distribuíamos a tiendas, y ahí acababa el ciclo. Ahora podemos ofrecer, gracias a la conexión On-line, contenidos descargables para cada juego, actualizaciones... Y necesitas mantener una infraestructura adecuada para dar soporte a los juegos que pones a la venta.

La posibilidad, gracias al rediseño de la nueva PSP, de poder llevar tus películas favoritas en la consola y poder verlas en el TV gracias a la salida de vídeo, ¿crees que abrirá las puertas a un nuevo segmento de mercado?
Bueno, era una de las cosas que nos han estado pidiendo los usuarios desde hace tiempo y, cuando estuvimos barajando el rediseño de PSP, teníamos claro que teníamos que incluir esa función. ¿Por qué no lo hicimos desde el principio, al diseñar la primera PSP? Para no confundir al usuario. Queríamos estar seguros de establecer la plataforma PSP como su nombre indica: una PlayStation portátil que, obviamente, se puede disfrutar en casa, pero sobre todo fuera de ella, gracias a una pantalla panorámica de gran calidad y tamaño. Incorporar la posibilidad de conectar la consola al TV desde un principio habría llevado a confusión la capacidad portátil de ésta. Ahora que estamos totalmente posicionados como sistema portátil, podemos incorporar sin ningún tipo de problemas esta función.

Después de ver en acción *KillZone 2* y *Call Of Duty 4: Modern Warfare*, el salto gráfico que ha mostrado PS3 en este E3, respecto a los primeros lanzamientos, es impresionante. ¿Qué podemos esperar en los próximos años, viendo lo que puede hacer ya la consola?
La primera generación de juegos, en cualquier sistema de entretenimiento, no aprovecha todo el potencial gráfico de la consola. Solo tienes que comparar los títulos para PS2 de hace cuatro o cinco años con *God Of War II* y verás que las diferencias en cuanto a gráficos son enormes, pese a trabajar sobre el mismo *hardware*. Los juegos que se mostraron en la conferencia de SCEA pertenecen a la segunda y tercera generación de títulos para PS3, y aún no muestran, lógicamente, todo el potencial del que será capaz la consola.



¿Cuál es el juego que más te ha impresionado de todos los que se han presentado en este E3?
Es difícil. Tenemos un montón de títulos, de géneros muy diversos... pero uno de los que más me ha impresionado, a nivel personal, es *Echochrome*. Desde mi perspectiva como jugador, no puedo esperar a que me envíen una versión *beta* para poder probarlo. *Home*, aunque no es un videojuego propiamente dicho, también me ha parecido fabuloso, igual que *KillZone 2*.

Volviendo atrás en el tiempo, ¿Habría sospechado en 1994 el éxito que acabaría adquiriendo la marca PlayStation?
Esa pregunta te la podría responder mejor el Señor Kutaragi, pero hace poco tuve ocasión de hablar con él, antes de que abandonara Sony C.E. Me comentó que en ni en sus sueños más locos podría haber imaginado el volumen de negocio que acabaría adquiriendo PlayStation, el negocio que ha generado no solo para la propia Sony, sino también para *third parties*, grupos de desarrollo, tiendas... y, lo más importante, que la experiencia de entretenimiento que hemos podido ofrecer a los consumidores fuera tan grande. En mi caso, yo todavía estaba trabajando en Sony Music cuando la división Sony Computer Entertainment fue creada. Recuerdo haber leído sobre ello en el periódico de la compañía y creo que le dediqué un par de segundos de atención al artículo (risas). Ya sabes, yo estaba en ese momento dedicado por completo al negocio de la música (más risas).

Volviendo al tema PSP... ¿por qué no se animaron a realizar un rediseño total de la consola?
Entre otros factores, porque hay millones de usuarios que se han acostumbrado al diseño, a la colocación de los botones de la PSP... Lo han aceptado totalmente y les encanta. Si hubiéramos afrontado un rediseño total, a muchos usuarios les habría gustado, pero muchos más nos habrían preguntado ¿por qué lo habéis hecho? Sucedió algo parecido con el diseño del *pad* de PS3. El prototipo presentado tenía forma de *boomerang* y surgieron muchas críticas, así que escuchamos a los consumidores y al final apostamos por recuperar el diseño clásico del mando.

¿Qué clásico te gustaría ver en forma de juego descargable para *PlayStation Store*? ¿Cuál es tu clásico favorito de todos los tiempos?
¿Elegir uno solo? (risas). El primer videojuego que realmente me emocionó fue *Space Invaders*. Cuando llegó a los recreativos yo estaba estudiando en el instituto, en Japón, y todas las monedas de 100 Yens que tenía en los bolsillos iban a parar a la máquina.


evolution


MICHAEL OWEN
Newcastle & England


DECO
Barcelona & Portugal


JOHN TERRY
Chelsea & England





«En España hay una gran cultura del videojuego»



entrevista

Phil Harrison

Presidente SCE Worldwide Studios

¿Cómo se logra producir un juego que guste en todos los mercados: EE.UU., Europa y Japón?
Es uno de los desafíos más difíciles de nuestro trabajo, pero hay géneros que siempre gustan a un nivel más global, como los juegos de carreras o los *RPG*. Normalmente, te puedes considerar muy afortunado si consigues éxito en dos de los tres mercados principales. Cuando estamos desarrollando *software*, siempre estamos pensando en dos mercados: si conseguimos el éxito en los tres, lo consideramos algo espectacular.

De 1989 a 1992 trabajó haciendo juegos en *Mindscape*... ¿eran muy diferentes aquellos tiempos de los actuales a la hora de producir videojuegos?
La escala, el tamaño de la industria, es muy diferente. Pero los desafíos, en gran medida, siguen siendo los mismos. Para crear un juego tienes que tener una visión clara de lo que ese juego tiene que ser, a quién va dirigido y cómo vas a hacerlo. Y vayas a crearlo con tres, treinta o trescientas personas, en realidad no hay diferencia en el desafío.

Empezó desarrollando videojuegos... ¿qué consejo le darías a alguien que quiere comenzar a trabajar en este negocio?
Me encanta este tipo de preguntas, porque no había nadie para aconsejarme cuando yo tenía quince o dieciséis años e intentaba abrirme camino en esta industria. El negocio de los videojuegos se ha convertido en algo enorme y cualquier industria grande se puede beneficiar de personas individuales. Si estás en el lado técnico, en la programación de juegos, mi consejo es que recibas toda la educación formal posible: ir a la universidad, titularte, convertirte en un programador experto en la mayor cantidad de disciplinas, sin especializarse demasiado rápido. Es mejor aprender mucho al principio y especializarse después. Si estás en el lado artístico; es decir, si lo tuyo es dibujar, animar o crear gráficos, es importante que demuestres a tus jefes que puedes sustituir esos conocimientos convencionales. No hay sustituto para un buen *book*: lleva siempre uno encima, constrúyelo, lanza tu propia web, comparte tu trabajo en webs colectivas, para que cuando enseñes tu trabajo en una empresa puedas dirigirles a una página web. Tienes que tener mucha pasión en tu trabajo, porque si no la tienes, nadie te contratará.

¿Qué es lo que más te gusta de PlayStation 3?
Es una pregunta difícil. Desde el punto de vista técnico, es una máquina increíblemente versátil y poderosa que va a ser capaz de permitir que la creatividad se exprese de nuevas maneras. Desde el punto de vista del producto, es importante diferenciar entre el formato y el producto. El formato son unas especificaciones y el producto es la aplicación de esas especificaciones. En el caso del diseño de producción de **PS3**, destaca su enorme disco duro, que permite la descarga de nuevas características para la máquina y desbloquea un nuevo modelo de negocio para el futuro, en el que la gente se descargue contenido exclusivo directamente a sus casas.

Hablando con gente de Rockstar con motivo de Grand Theft Auto IV, nos comentaron que no podíamos imaginar lo que se verá en PS3 en un par de años. Pero contemplando anoche la *demo* de *KillZone 2* parece que será en mucho menos tiempo...
Esto sucede todo el tiempo, hasta tal punto que incluso a mí me llega a sorprender.
Fíjate, por ejemplo, en 1994 con la primera **PSone** y el primer *Ridge Racer*. Y unos años después (en 1998), el lanzamiento de Gran Turismo en el mismo sistema. Era increíble que ambos videojuegos pertenecieran al mismo formato.
O compara el caso de *God Of War 2* en **PlayStation 2** con juegos de acción y aventura más primitivos como *The Bouncer*.

¿Cuáles son tus juegos favoritos?
Me encanta la franquicia *Tomb Raider*. Me gustó mucho la segunda parte. También invertí mucho tiempo en *Gran Turismo*. Jugué muchísimo a *Tetris*, que es mucho más que un juego, es más como respirar: llega un momento en el que no puedes dejarlo. Me solían gustar las viejas aventuras de texto para *Commodore 64*, me divertían bastante. También jugué a *Ridge Racer* en **PSP**, me absorbió hasta el punto de que una vez en tren me pasé de estación.

¿Qué opinas del mercado español?
En España tenéis una gran cultura de videojuegos. Cuando lanzamos **PSone** en 1995, aún era un mercado poco maduro. Ahora España es una parte muy importante del consumo y la oferta del entretenimiento en toda Europa. Tenéis también a una gran estrella del deporte, Fernando Alonso, que ha promocionado juegos de F1 a nivel internacional. Finalmente, **Sony C.E.** en España ha hecho un gran trabajo adaptando a vuestro mercado juegos tales como *SingStar* o *Buzz*, al localizarlos y hacerlos específicos para vosotros.





¿Diva?







¿GRACIOSILLO?

¿Romántico?

saca el SingStar que llevas dentro

Los mejores éxitos de los 40, con artistas como: La Oreja de Van Gogh, Melendi, Nena Daconte, Pereza, Dover... y muchos más.

12+ www.pegi.info

singstargame.com

singstar Pop Hits







A LA VENTA EN DIC.

Army Of Two PS3



Espalda contra espalda, tendrás que trabajar unido a tu compañero para salir vivo en cada una de las misiones.





» **NADIE SE QUEDA ATRÁS.** Si una explosión hiere a tu colega, tendrás que ir a rescatarle y curarle. Esta aventura es imposible de acabar en solitario.

CUANDO LA GUERRA ES COSA DE DOS...

Después de presentar el juego en sociedad en el **E3** de 2006, en esta edición por fin tuvimos oportunidad de probar una *beta* jugable de este pirotécnico *shooter*, que promete reinventar el concepto del juego cooperativo. Y es que, además de sus sensacionales gráficos, lo que hace grande a este *Army Of Two* es la capacidad de comunicación entre sus dos protagonistas: soldados a sueldo de una corporación militar privada. Ellos solitos se enfrentarán a verdaderos ejércitos, cubriéndose las espaldas, pasándose munición y ayudando uno al otro a superar todo tipo de obstáculos. Aunque el juego ha sido diseñado para ser disfrutado junto a un colega vía On-line, su revolucionaria inteligencia artificial PAI (*Intelligent Partner AI*) logrará que puedas comunicarte con la CPU de **PS3** a viva voz a través del *headset* USB como si se tratara de tu mejor amigo.

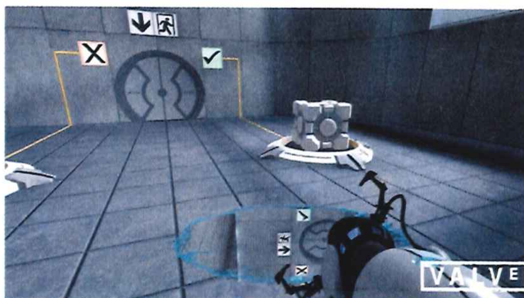


A LA VENTA EN OCT.

The Orange Box PS3

LA MADRE DE TODOS LOS SHOOTERS

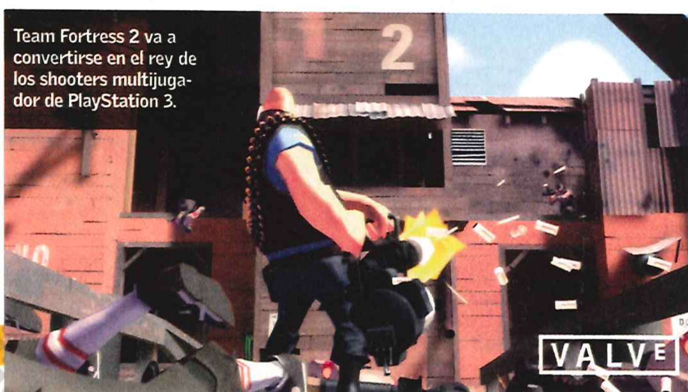
Valve ha reunido cinco obras maestras (*Half-Life 2, HL2: Episode One, HL2: Episode Two, Portal* y *Team Fortress 2*) en una única caja naranja que va a convertirse en la sensación de estas navidades. Las tres entregas de *Half-Life* incluidas no requieren presentación: al que muchos llaman el mejor *FPS* de todos los tiempos le han salido dos secuelas que no le van a la zaga en cuanto a calidad gráfica y espectacular desarrollo. *Portal* ha sido objeto de veneración desde que se hicieron públicas sus primeras imágenes, ya que **Valve** da una sorprendente vuelta de tuerca al género *puzzle* con este viaje a través de múltiples habitaciones, que te obligará a cambiar tu concepción del espacio mientras abres portales interdimensionales. La estética *cartoon* de *Team Fortress 2* esconde un formidable multijugador en el que podrás formar equipos y enfrentarte a usuarios de todo el mundo.







» **PURO HALF-LIFE.** Si aún no has tenido oportunidad de probar ninguna entrega, te estás perdiendo algo realmente glorioso, único.



Team Fortress 2 va a convertirse en el rey de los shooters multijugador de PlayStation 3.

A LA VENTA
EN
OCT.

Mercenaries 2 World In Flames

PS3 PS2






LA DESTRUCCIÓN ELEVADA AL CUBO

Viajamos hasta las oficinas de **Pandemic** en Los Ángeles para jugar, en primicia, con la secuela de uno de los mejores, y más completos, *shooters* de la historia de **PS2**. En esta nueva entrega se multiplica la destrucción, la espectacularidad y las posibilidades de juego. Y con la misma libertad de acción que su predecesor.

En la piel de un soldado de fortuna, podrás conducir cualquier vehículo que veas, dinamitar todos los edificios que estén a tu alcance y levantarte una pasta trabajando para diferentes facciones. Aunque la versión **PS2** tiene un mérito innegable, la palma se la lleva, lógicamente, la entrega de **PS3**, en la que la demolición de los edificios te dejará con la boca abierta. Podrás utilizar la radio para dirigir ataques aéreos a un punto determinado, o usar el explosivo C4 para convertir el campo de batalla en una auténtica fiesta fallera. Además, se han añadido mini-eventos, como robar un tanque usando sólo una granada.

A LA VENTA
EN
2008

Rock Band

PS3

ELIGE INSTRUMENTO Y SÉ UNA ESTRELLA

Fue una de las grandes sensaciones del **E3**, aunque nosotros pudimos probarlo un par de semanas antes de manos de su productor, Daniel Sussman (**Harmonix**). Los responsables del fenómeno *Guitar Hero* han ido más allá de la guitarra eléctrica para crear un simulador de *rock* que incluye la posibilidad de tocar además de la guitarra, la batería, el bajo y probar fortuna con el micro. Podrás formar una banda con tus amigos y tocar cada uno desde casa, mediante la conexión Online. Aparte del impresionante repertorio de temas incluidos en el *Blu-ray*, muchos de ellos grabaciones originales, **Harmonix** ofrecerá más de 100 canciones y álbumes enteros para descargar. El primero, *Who's Next* de The Who. Y, encima, han fichado a *Metallica*. ¿Se puede pedir más?



» **BATERÍA.** EA la pondrá a la venta junto al juego.






A LA VENTA EN OCT.

Medal Of Honor Airborne PS3

HACIA LA VICTORIA, DESDE EL AIRE

Llega a su fin la cuenta atrás para disfrutar de la franquicia *MOH* en **PS3**. Entre las virtudes que ofrece ***Medal Of Honor Airborne***, además de sus explosivos gráficos (en serio, las pantallas no le hacen justicia), está la de ofrecer una libertad de acción inédita en los *FPS* inspirados en la Segunda Guerra Mundial. Se acabó la ya explotada mecánica «de pasillo». En ***Airborne*** podrás elegir dónde empezar la misión desde el aire, saltando en paracaídas sobre plazas, tejados y callejones.

Mejorarás tus armas (algo de lo que ya se pudo disfrutar en *MOH Vanvuard* de **PlayStation 2**) y viajarás por Europa, desde Sicilia hasta Alemania combatiendo a las tropas del Eje.













El efecto del humo es el más realista jamás visto en arcade de conducción.

A LA VENTA EN NOV.

NFS ProStreet PS3 PS2 PSP

MACARRAS, TUNEO Y MUCHA VELOCIDAD

El rey de los juegos de conducción regresará a casa un año más en otoño, y lo hará con un gigantesco salto a nivel visual.

Se acabó el modo Historia, se acabó contratar a una modelo/actriz guapa para que suelte una milonga en pantalla. ***NFS ProStreet*** es 100% carreras, 100% velocidad, 100% *Tuning*. Modifica tu coche y prepárate para correr en competiciones reales repartidas por todo el planeta. Y atento al efecto del humo: no habrás visto nada igual.



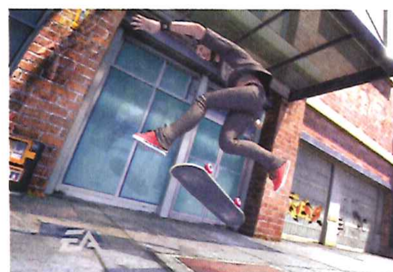


A LA VENTA EN OCT.

Skate PS3

EL MONOPATÍN YA ES COSA DE DOS

Black Box va a plantar cara al reinado de la franquicia Tony Hawk con ***Skate***, un ambicioso simulador de monopatín que combina unos gráficos hiperrealistas con un rompedor sistema de control. Bautizado como *Flickit*, utiliza los dos *joysticks* analógicos del *pad* de **PS3** para manejar por un lado al *skater* y, por otro, la tabla. Gracias a este sistema, no hay dos acrobacias iguales.

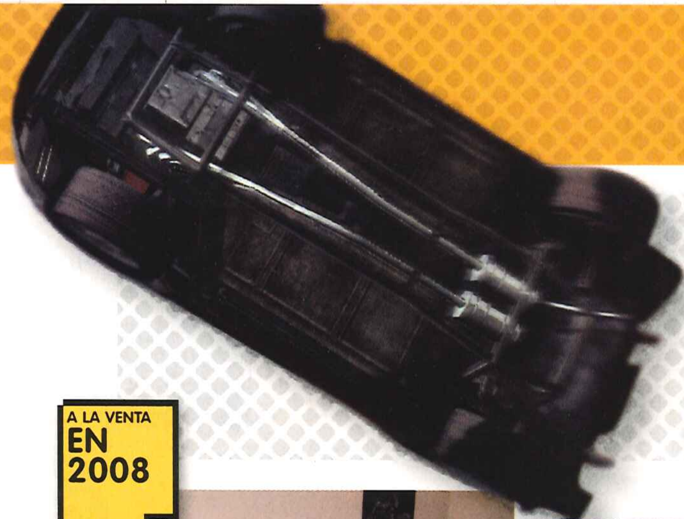












Burnout Paradise PS3

A LA VENTA
EN 2008



» **PS EYE.** Burnout Paradise utiliza la nueva cámara de PS3 para incentivar los piques.







TODA UNA CIUDAD PARA HACER EL CABRA

La saga *Burnout* da el salto a **PS3** de la mano de sus creadores originales **(Criterion)**, fusionando toda la velocidad y los accidentes que han hecho famosa a la franquicia con todo el potencial que ofrece el juego On-line. Prepárate para recorrer *Paradise City:* un mapeado abierto de casi 30 millas cuadradas en el que podrás desafiar a tus amigos, ya sea en carreras puras y duras, o por la simple y sana diversión de ver cómo empotras sus vehículos contra los edificios. Podrás utilizar la nueva cámara *PlayStation Eye* para mandar a tus rivales «una dedicatoria» mientras lloran por ese montón de chatarra que un día fue su coche. Pudimos comprobarlo y ver cómo la amistad entre unos cuantos periodistas se iba al traste después de una colisión múltiple. Sin duda, uno de los juegos que más darán que hablar las próximas navidades.

A LA VENTA
EN DIC.

The Simpsons PS3 PS2 PSP

SPRINGFIELD COMO NUNCA LO HAS VISTO

EA Redwood Shores lo tenía difícil para superar a la anterior incursión de los Simpson en un videojuego (inolvidable *Hit & Run*), pero parece que lo han conseguido. Aunque su mecánica no sea precisamente rompedora (es una combinación de plataformas con *beat'em-up*), con ***The Simpsons Game*** (el título aún es provisional) te partirás el pecho de risa con sus parodias de videojuegos legendarios. Las fases tienen títulos tan exóticos como *Shadow Of The Colossus Donut* o *Medal Of Homer*. En este último, visitarás el interior del cuartel alemán con texturas ¡del Wolfenstein 3D!

El guión es obra del equipo de la serie y reconocerás, a lo largo de la aventura, a más de 200 personajes del *show* de TV mientras controlas a todos los miembros de la familia Simpson.







¿Reconoces al personaje del cartel? Es solo una de las múltiples bromas referentes al universo de los videojuegos.

La nueva aventura de Los Simpson parodia desde Medal Of Honor hasta Frogger



Castlevania Dracula X Chronicles

PSP

A LA VENTA EN NOV.



TRILOGÍA DE LUJO

Dracula X: Rondo Of Blood es un capítulo imprescindible de *Castlevania*, pero inédito en Occidente. **Konami** va a subsanar este agravio con un UMD que incluye el juego original, así como su secuela: el magistral *Symphony Of The Night*. Por si esto no fuera suficiente, *Rondo Of Blood* se ha adaptado a los nuevos tiempos con gráficos 3D y nuevos diseños, pero con el desarrollo clásico de la saga: *scroll* lateral y enemigos endiablados. La demostración del **E3** dejó claro que será otro título imprescindible de **PSP**, por encima incluso de esa otra joya que es *Ultimate Ghouls & Ghosts*. Asimismo, *Symphony Of The Night* traerá también novedades, como nuevos personajes, más voces y armas adicionales.









Hellboy The Science Of Evil

PS3 PSP

A LA VENTA EN SEPT.

EL DEMONIO DE ROJO

Ante la avalancha de títulos apabullantes presentados en el **E3**, es preciso hacer justicia a esta aventura. La versión de ***Hellboy*** presentada en la Feria mostraba un enorme salto técnico respecto a la *demo* vista hace un par de meses. Bajo un entorno de texturas pulidas y estupenda iluminación, este particular demonio machaca enemigos sobrenaturales y resuelve *puzzles* (gracias a su apocalíptico apéndice, la Mano Derecha del Diablo). Una presentación cuidada al detalle, que incluye las voces de los actores originales de la película.



MANO DURA. La mano derecha de Hellboy le sirve tanto de elemento de destrucción como para la resolución de puzzles.



A LA VENTA EN 2008

Silent Hill 5

PS3

REGRESO AL HORROR

La quinta entrega de la serie maestra del terror psicológico fue presentada en el **E3** para abundar en su argumento. Joshua Garland, veterano de guerra, viaja hasta *Silent Hill* para localizar a su hermano pequeño (Joshua), visitando antes otra localización misteriosa: *Sheperd's Glenn*. Brian Christian, responsable del proyecto, confirmó que el juego tendrá un sistema de combate inédito, con gran variedad de armas y *puzzles* intrincados, así como música del genial Akira Yamaoka.



Silent Hill Origins

PSP

A LA VENTA EN OCT.

DEMENCIA PORTÁTIL

Tras un convulso desarrollo y un baile de estudios de programación, ***Silent Hill Origins*** demostró su valía en **E3**. **Climax** dejó claro que han adaptado sin problemas el desarrollo de la saga a **PSP**, gracias al sistema de puntería implementado. Los seguidores de la serie disfrutarán de la aparición de personajes como Alessa, Dalia o la enfermera Lisa (de *Silent Hill 1*). Pero el factor clave de este UMD será la inquietud, no solo de escenarios o enemigos, sino la del protagonista (Travis Grady), cuya psicosis le conducirá a los abismos de la locura.







MENTE INESTABLE. Travis recorre las dimensiones de Silent Hill mientras pierde la razón.

COMBATES RENOVADOS. Las armas cuerpo a cuerpo serán el elemento clave para sobrevivir.


Vamp regresa y con él Raiden. Ambos resolverán sus diferencias en un combate histórico.





OCTO CAM. El camuflaje óptico hará que Snake pueda fundirse con cualquier superficie del escenario.

UNA GUERRA, UN HÉROE. Snake podrá influir en los combates que se libran a su alrededor, apoyando al bando aliado contra las fuerzas insurgentes.







Metal Gear Solid 4 PS3

Guns Of The Patriots

A LA VENTA EN 2008

EL FIN DE UNA ERA

Llegó, vio y venció. Hideo Kojima, el astro de la conferencia de **Sony** en el **E3** fue rotundo en sus declaraciones: «todas las preguntas sobre la saga serán respondidas en Metal Gear Solid 4. Todas». Y qué mejor anticipación que el nuevo tráiler del título, con un avejentado Snake tras la pista de Liquid/Ocelot, así como el regreso de Meryl, Campbell y un soberbio combate entre Raiden y Vamp. Pese a las grandiosas imágenes mostradas en el tráiler, se hacía imperativo mostrar el juego en movimiento. Y así, en la fiesta del *20 Aniversario de Metal Gear*, celebrada en Tokio, Hideo Kojima presentó 15 minutos jugables de este *MG*: camuflaje óptico, uso total del *Sixaxis*, perspectiva en primera persona, conflictos armados a nuestro alrededor... Todo esto no es nada más que la punta de este anticipado iceberg.


Ahora es posible cachear a un enemigo tras desarmarlo.





Devil May Cry 4 PS3

A LA VENTA EN NOV.







ESPECTÁCULO. El nivel de las secuencias (realizadas con el motor del juego) las hará tan intensas como los combates.

DUELO FRATERNAL

Por si la expectación que rodea a ***Devil May Cry 4*** no fuese lo bastante grande, este **E3** ofreció un nuevo motivo de impaciencia a los jugadores. **Capcom** mostró el encuentro en el juego entre Dante y Nero. El protagonista de esta entrega se presenta malherido, con su brazo demoníaco en cabestrillo y bastante furioso, mientras que Dante parece haber dado la espalda a la Humanidad. Un secretismo argumental que se une al increíble nivel técnico del juego, con Nero realizando *combos* casi infinitos sobre hordas de demonios. Jefes finales de dimensiones bíblicas, secundarios de diseño exquisito (como los misteriosos Agnus, Credo y Gloria) y un nivel técnico que llevará a esta serie a nuevas cotas. Y, atención, puede que en breve esté disponible la *demo* del que promete ser uno de los juegos imprescindibles de la temporada.

El encuentro entre Nero y Dante hará historia en la saga

Moto GP PS2

A LA VENTA EN OCT.



RÁPIDO Y REALISTA

Capcom toma las riendas de la franquicia *Moto GP* para **PS2** con notables novedades. La principal es la posibilidad de elegir entre los modos *Arcade*, Normal y Simulación, con características distintas para las motos. En *Arcade* solo tendrás que preocuparte de acelerar, en Normal deberás bascular con el piloto, mientras que Simulación añade frenos delantero y trasero. Un nivel técnico de altura y cientos de pruebas distintas redondean un simulador que no decepcionará a nadie.




El desarrollo será similar al de Resident Evil 4, con una cámara al hombro y el mismo sistema de puntería.



TERROR DIURNO

Para muchos, el verdadero triunfador del E3 2007. ***Resident Evil 5*** asaltó las retinas de los asistentes con un espectacular tráiler. Sabíamos que Chris Redfield iba a sobrevivir en una aventura deudora del genial *Resident Evil 4*. También conocíamos que sería en escenarios a plena luz del día... Pero se ignoraba el golpe de efecto de su ambientación: una colina perdida en el desierto africano, donde una terrible plaga ha convertido a sus habitantes en criaturas asesinas. ***Resident Evil 5*** lleva un paso más allá el concepto de «nueva generación», al mostrar unos efectos de luz inéditos (capaces de deslumbrar al jugador), así como docenas de enemigos simultáneos en pantalla. Se acabaron los zombis lentos: en el E3 quedó claro que ésta será una aventura de supervivencia extrema, con enemigos imprevisibles, ágiles y muy inteligentes.





RÁPIDOS Y MORTALES. Docenas de enemigos capaces de correr, saltar y realizar emboscadas. La luz del sol nunca fue más temible.

A LA VENTA EN 2009

Resident Evil 5 PS3



Time Crisis 4 PS3

A LA VENTA EN 2008



Este arcade llegará a PS3 con la primera pistola oficial para la consola, la Gun Con 3, exclusiva de este juego.

PS3, TU RECREATIVA

Tras su paso por los salones recreativos, la emblemática saga *Time Crisis* traslada su cuarta entrega a **PlayStation 3**, en el que será el primer juego de estas características para la consola. La novedad más brillante de este *arcade* es la posibilidad de mirar a uno u otro lado, dando una perspectiva más radial de la acción. Además, la nueva *Gun Con* incorpora dos *sticks* analógicos que convierten el juego en un *shooter* subjetivo, pero de carácter directo y llamativo. Estos *sticks* permiten cambiar de vista a toda velocidad sin reducir la cadencia de fuego contra los enemigos. **Namco Bandai** ha confirmado que la versión de **PS3** será idéntica a la recreativa en lo visual, pero no así en su desarrollo. No se limitará a incluir el modo de juego de la recreativa, pues añadirá un *Missión Mode* exclusivo para la consola, con escenarios en los que el jugador tendrá libertad de movimientos. Asimismo, la versión de **PS3** de ***Time Crisis 4*** ofrecerá nuevas armas y retos.

Dragon Ball Z PS2
Budokai Tenkaichi 3

CORRE Y DISPARA

Más de 150 luchadores. Esa es la brutal cifra de personajes disponibles para la nueva entrega de la saga *Tenkaichi*, entre los que se incluirán luchadores de los *OVA* más inhóspitos y variaciones inéditas de Vegeta, Gokuh o Gohan. ***Tenkaichi 3*** contará con un disco de contenidos extra (el *Fusion Disc System*), gracias al cual se podrán desbloquear modos de juego en las dos anteriores entregas para conseguir nuevas animaciones y apariencias para los personajes. Por su parte, el modo Historia se basará de nuevo en la cronología esencial de *Dragon Ball Z* e incluirá *Dragon Ball GT*, así como todas las películas y *OVAs*, además de eventos alternativos que nunca tuvieron lugar, pero que sirven para mostrar situaciones nuevas. Todo esto bajo una dificultad que sabrá animar a los novatos y recompensar a los jugadores más curtidos, a los que se les permitirá grabar sus mejores y más memorables combates.

A LA VENTA EN NOV.



La mezcla de estrategia y lucha se ha pulido para que Tenkaichi 3 sea el reflejo perfecto de la serie del anime original.



Haze PS3

A LA VENTA EN OTOÑO





DOS BANDOS, DOS AVENTURAS. El desarrollo de Haze es muy distinto al formar parte de cada bando enfrentado en el juego.

EXCLUSIVO PARA PS3

Los miembros de **Free Radical** demostraron con la saga *Timesplitters* que los *shooters* subjetivos no tienen secretos para ellos. Ahora quieren llevar el género un paso más allá gracias a ***Haze***. Con cierta dosis de ironía, durante la presentación de **Ubidays** se argumentó que ***Haze*** va a poner un espejo frente a los jugadores, a los que pregunta por qué disparan sin pensar a todo lo que se mueve.

Shane Carpenter, el prota, se mueve bajo los efectos del *Nectar*, una droga que inhibe a los soldados de los horrores de la guerra. Mientras Shane sea soldado usará poderes telepáticos y armas avanzadas, pero al rebelarse contra sus amos deberá recurrir a su ingenio, quitándoles las armas a sus ex-compañeros o aprovechando su adición al *Nectar*. ***Haze*** se presenta como un gran *shooter* para estas navidades.







Brothers In Arms PS3
Hell's Highway



ALIADOS CAÍDOS

La División 101 se embarca en una nueva aventura que les lleva, por primera, vez a **PS3**. Basado en la Operación *Market Garden* de la Segunda Guerra Mundial, ***Hell's Highway*** hace uso del *Unreal Engine* para dotar de espectáculo a este *shooter*, el cual reducirá el factor táctico y tendrá más misiones individuales. Lo más llamativo de la presentación del **E3** fue la emotividad que transmite el juego, ya que el jugador tendrá recuerdos de los compañeros y esto influirá en el desarrollo.

A LA VENTA EN OTOÑO





Assassin's Creed PS3

A LA VENTA EN NOV.

CRUZADA VIRTUAL

Con ***Assassin's Creed*** parecía que se habían revelado todas sus claves, que ya no había cabida para más sorpresas. Pero Jade Raymond tenía un as en la manga: las misteriosas claves aparecidas en el tráiler del **E3**, tales como el indicador en pantalla o los destellos que rodean a algunos personajes. ¿Es posible que el viejo rumor sobre realidad virtual en el argumento, vuelva a cobrar fundamento? En cualquier caso, la demo de ***Assassin's Creed*** deja claro que estamos ante un verdadero juego de nueva generación. La integración entre Altair y los escenarios es total, al convertirse este asesino en una suerte de especialista del *Free Running* de la época. Con una ambientación que haría soñar a un historiador y un desarrollo técnico inaudito, ***Assassin's Creed*** asaltará **PlayStation 3** en tan solo un par de meses.



A LA VENTA EN NOV.

Guitar Hero III Legends Of Rock

PS3 PS2

DUELOS METALEROS CON SABOR A CLÁSICO

La amenaza de **Rock Band** ha espoleado a **Red Octane** a la hora de firmar el mejor *Guitar Hero* hasta la fecha, empezando por el repertorio de canciones. Nos esperan más de 45 clásicos del *rock*, la gran mayoría de ellos grabaciones originales. Desde el *Number Of The Beast* de *Iron Maiden* al mítico *Paranoid* de *Black Sabbath*. Y del clásico *riff* de *Welcome To The Jungle* de *Guns N' Roses* a la furia de *Raining Blood* de *Slayer*. Guitarra en mano (*Gibson Les Paul* en **PS3**, *Gibson Kramer* en **PS2**), te enfrentarás a la CPU o contra un amigo en batallas en las que podrás lanzar ataques especiales. La noticia del **E3** fue el fichaje del mítico Slash (*GN'R*) que aparecerá en el juego como uno de los jefazos para vencer.



SLASH. El carismático guitarrista de Guns N' Roses será uno de los jefazos para vencer en Guitar Hero III.





NEVERSOFT. Los creadores de la saga Tony Hawk tan tomado el relevo a Harmonix y se han encargado de crear el juego.

DUELOS A MUERTE. Podrás desencadenar ataques especiales contra tu rival, como volver invisibles los botones que debe pulsar.

Tony Hawk's Proving Ground

PS3 PS2

A LA VENTA EN OCT.

SKATE SIN LÍMITES

¿Se pueden añadir novedades a una franquicia tan longeva como *Tony Hawk*? En **Neversoft** opinan que sí y lo van a demostrar con esta nueva entrega en la que podrás deslizar tu tabla por Baltimore, Philadelphia y Washington DC, al realizar diabluras tanto en solitario como en multijugador On-line. ***Proving Ground*** incorporará nuevos movimientos *Nail-The-Trick* y un editor de vídeo (con diferentes lentes, cámaras y efectos) con los que podrás crear tus propias secuencias (y piñazos) y deslumbrar a todo el planeta al colgarlas en la Red. **Neversoft** se ha centrado específicamente en el desarrollo de la entrega **PlayStation 3**, mientras que **Page 44 Studios** se encarga de crear la versión **PS2**. Tendrán que hacerlo realmente bien porque la competencia con *Skate*, el nuevo simulador de **EA**, promete ser dura.





Crea y vuelca en la Red tus propios vídeos de skate

Spider-Man Friend Or Foe

PS2 PSP

A LA VENTA EN OCT.



PAREJAS IMPOSIBLES

El filón *Spider-Man* continúa y lo hace de una forma sorprendente: convirtiendo a los más encarnizados enemigos del Hombre Araña en aliados suyos, en un *beat'em-up* de estética *cartoon* que promete pura diversión para uno o dos jugadores. De hecho, esta nueva producción está especialmente diseñada para ser disfrutada en modo Cooperativo. ¿Doc Octopus amigo de Spider-Man? ¿Estamos locos?



ESTRELLAS DE MARVEL. Spider-Man, en plena faena, junto al legendario Iron Fist.

Call Of Duty 4 PS3
Modern Warfare



Las misiones que tienen lugar en Oriente Próximo están protagonizadas por el cuerpo de Marines de Estados Unidos.





El juego ha sido obra de Infinity Ward, autores de Call Of Duty 2.







« **MIRA Y LLORA.** El modelado de los soldados, los escenarios y los efectos gráficos están a años luz de los anteriores.

SE METIÓ A TODO EL E3 EN EL BOLSILLO

Por una vez, la prensa que acudió al **E3** coincidió en una cosa: ***COD 4*** es un juegazo. El portentoso *FPS* de **Infinity Ward** se fue de Los Ángeles con un zurrón de premios sobre sus espaldas, entre ellos el *Game Critics Award* al Mejor juego de Acción y el premio al Mejor Juego del **E3** de la cadena de TV G4. Por mucho que nos estemos quejando siempre de la «mecánica de pasillo» de los *COD*, fue ver el juego en acción y las críticas se tornaron en caras de asombro. **Activision** ha acertado de pleno al abandonar la IIGM y decantarse por escenarios actuales. Esto, unido a la potencia de las consolas de nueva generación, ha dado como fruto un verdadero espectáculo audiovisual, protagonizado por los Marines de EE.UU. y las SAS británicas. Ya sea en Rusia (combatiendo a unos fanáticos ultranacionalistas) como en Oriente Próximo, el realismo gráfico es tan sobrecogedor como intensa es la acción. Daban ganas de dejar K.O. al *Product Manager* de turno y arrancar el mando de sus frías manos.

A LA VENTA EN 2008

Condemned 2 Bloodshot

PS3

EL MAL ACECHA

Los amantes del terror urbano y las atmósferas opresivas ya pueden correr las cortinas del salón y preparar su **PS3** a ***Condemned 2***. Este viaje a la oscuridad te propone guiar a Ethan Thomas, agente del FBI al que la investigación de asesinos en serie ha dejado bastante perjudicado. Para resolver un nuevo y peligroso caso, Thomas tiene que recurrir a su experiencia como forense, lo que se traduce en retos de autopsia donde el jugador dispone de un amplio instrumental para dar con pistas. ***Condemned 2*** también se aleja de los tópicos del género y prefiere dar importancia al combate y las armas cuerpo a cuerpo, con un elaborado sistema de ataque. Tan elaborado que ha dado lugar a un modo de juego exclusivo, *Hobo Fighting*: una especie de Club de la Lucha entre vagabundos. ***Condemned 2*** no es apto para gente sensible y, quizá, por ello resulta aún más atractivo.



Condemned 2 será el juego más sombrío de todo el catálogo de PlayStation 3





A LA VENTA EN DIC.

The Club

PS3



DISPARA DE NUEVO

Coge a ocho hombres desesperados, enciérralos en instalaciones especiales y monta una red clandestina en la que han de luchar por su vida con armamento pesado. El resultado es ***The Club***, que propone enfrentamientos donde no se premia al que más dispara, sino al que lo hace con mayor estilo, ya que para alcanzar los primeros puestos hay que liquidar al enemigo de forma creativa. Eclipsado por otros títulos del **E3**, ***The Club*** se descubre como un título con un modo multijugador irresistible.





A LA VENTA EN DIC.

La Brújula Dorada

PS3 PS2 PSP

LA NUEVA FANTASÍA

La película fantástica de estas navidades va a contar con un juego que sigue punto por punto su argumento. A lo largo de once niveles el jugador podrá manejar a Lyra, Pan y Lorek, los protagonistas de esta aventura que te trasladará a un mundo helado repleto de peligros sobrenaturales. Cada personaje tendrá una especialidad distinta, ya sea para resolver *puzzles* o para el combate contra los *Gobblers*, los enemigos principales del juego.



LYRA. La protagonista usará distintos animales para abrirse camino a lo largo del juego.



DE CINE. Sega ha seguido de cerca el rodaje del filme a la hora de realizar el juego.

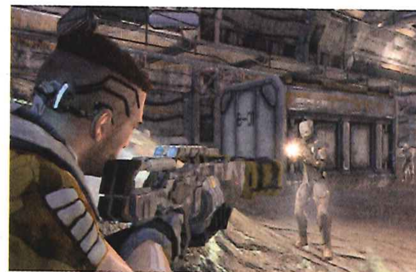
Fracture PS3

A LA VENTA EN 2008



GUERRA TOTAL EN UN FUTURO IMPERFECTO

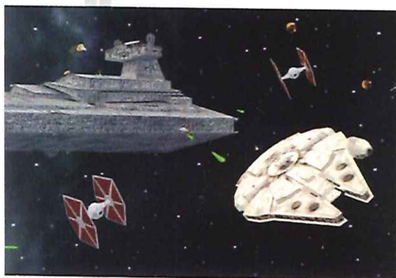
La gran sorpresa de **Lucas Arts** para este **E3**, aún por encima de otros lanzamientos con más nombre. ***Fracture*** transcurre en el año 2161, en una Tierra desolada por los desastres naturales y donde se está produciendo una guerra mundial. Los avances tecnológicos han dotado a los soldados de fuerza y habilidades sobrehumanas, entre las que destaca la posibilidad de modificar el terreno a su antojo. Podrás crear montañas y cráteres en tiempo real, destruir a tus enemigos con tornados y enfrentarte a jugadores de todo el mundo vía On-line. Gráficamente es increíble.





Star Wars Battlefront Renegade Squadron PSP

A LA VENTA EN OCT.



UN WI-FI GALÁCTICO

Diseñado en exclusiva para la portátil de **Sony**, esta nueva entrega de *SW Battlefront* potencia más los duelos multijugador vía *Wi-Fi*. Además, permite al jugador crear sus propios soldados y naves a partir de cero. Hasta 16 jugadores en modo Infraestructura (8 en *Wi-Fi*) se enfrentarán por el dominio de la galaxia. En EE.UU. se venderá en un *pack* con una nueva **PSP** blanca.

Star Wars Force Unleashed PS3

A LA VENTA EN 2008

SER MALO MOLA

Situado cronológicamente entre los *Ep. III* y *IV*, ***Force Unleashed*** te convertirá en el discípulo de Darth Vader, dando rienda suelta al poder del Lado Oscuro. Arrojarás a tus enemigos por el aire como si fueran peleles y nunca caerán de la misma forma, gracias al uso (entre otras tecnologías) del *engine Euphoria*. Las palabras se quedan cortas. Es mejor que visites *www.lucasarts.com* y lo compruebes por ti mismo.





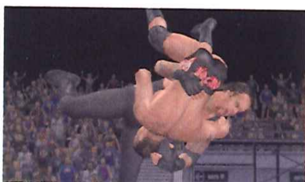
A LA VENTA EN OTOÑO

231428

WWE Smackdown VS. Raw 2008

PS3 PS2 PSP







BRUTALIDAD PARA TODA LA FAMILIA

Gracias a la entrega 2007, la franquicia *WWE Smackdown Vs. RAW* pasó en España de ser objeto de culto para unos pocos *fans* a convertirse en un fenómeno de ventas. Un éxito que va a lograr lo que parecía imposible: que la entrega 2008 llegue a nuestro país con textos en castellano. Aún podemos soñar con la voz de Héctor del Mar en la entrega 2009... Pero, de momento, nos contentamos con esta nueva dosis de macarras y mamporros, que llegará justo a tiempo para la temporada Otoño/Invierno con importantes novedades, como la incorporación de los luchadores de la liga *ECW*, lo que elevará aún más la violencia y la brutalidad de los combates.



A LA VENTA EN 2008

TimeShift

PS3





DOMINA EL TIEMPO, ACABA CON TODOS

Aún no ha llegado, pero nosotros esperamos encantados, porque cada vez que vemos una nueva *beta* de *TimeShift* nos deja más y más alucinados. En este sorprendente *FPS* podrás avanzar y retroceder en el tiempo, arrancando las armas de las manos de tus aterrorizados enemigos. El motor *Unreal III* permite ver cosas tan alucinantes como avanzar entre las gotas de lluvia, petrificadas en el tiempo. No es extrañar que **Vivendi** no tenga prisa en lanzarlo.

A LA VENTA EN OTOÑO



PS3

Destroy All Humans! Path Of The Furon





MARCIANOS SETENTEROS

Tras visitar la tierra durante las décadas de los 50 y 60, era lógico imaginar dónde iba a transcurrir la tercera entrega de *Destroy All Humans!* Los novatos **Sandblast** (un estudio interno de **THQ**) recogen el testigo de **Pandemic** e introducen a Crypto en los años 70, entre música disco y pelis de *Kung Fu*. Diseñada específicamente para consolas de nueva generación, esta nueva aventura discurrirá en escenarios abiertos tipo *Sandbox*, en los que podrás dar rienda suelta a los poderes telepáticos, mientras arrasas la ciudad a bordo de diferentes clases de ovnis.

Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy



PS3

DE TAL PELI, TAL JUEGAZO

Basado en las novelas de Ludlum, y con el asesoramiento del equipo responsable de las películas (aunque el prota no cuenta con el rostro de Matt Damon), en 2008 llegará la adaptación de las aventuras de Bourne, el espía de memoria frágil y puños de acero. El mítico Jeff Imada está coreografiando las peleas, en un juego que tendrá elementos de *shooter* y *Quicktime Events* al estilo *GOW*.

A LA VENTA EN 2008

PET SHOP BOYS

ASICS MUSIC FESTIVAL

Palau Sant Jordi
12 y 13 de octubre

www.asicsmusicfestival.es

Viernes 12

- PET SHOP BOYS
- Dover
- Chambao
- Cyan

Sábado 13

- Paulina Rubio
- Hombres G
- Antonio Orozco
- El Sueño de Morfeo
- Mikel Erentxun



asics®

Promotor:

cape killabak
www.capekillabak.com

Colaboradores:







PS3 PS2 PSP

Japón



Los últimos lanzamientos y las noticias más importantes del país del Sol Naciente









BLADESTORM

Vive la guerra que asoló el continente europeo

PS3 Y es que la nueva producción de **Koei** lleva como subtítulo «La Guerra de los Cien Años». Para su desarrollo, los programadores de **Omega Force** han cogido la base de su popular saga *Kessen* y han modificado la ambientación oriental por ésta que nos es mucho más cercana. Así, en este título de estrategia, podrás encarnar a los personajes históricos más famosos que participaron en la cruenta contienda, como Edward, el Príncipe Negro, Juana de Arco o Gilles de Rais. A tu disposición, como general de un gran ejército, tendrás todo tipo de unidades: infantería, caballería, tropas de asalto, arqueros...

En los albores del siglo XIV y luchando por la sucesión en el trono de Francia, galos e ingleses deberán «dirimir» sus diferencias en grandes escenarios donde las tropas se moverán en tiempo real. El nuevo motor creado por los programadores permite que cada una de las unidades reaccione de forma independiente a su entorno, en lugar de actuar en bloque como venía siendo habitual en títulos anteriores. Además, la potencia de **PS3** permitirá colocar a cientos de personajes en pantalla sin que sufra la suavidad de movimiento. El juego aparecerá en España de la mano de **Virgin Play**.



COMPAÑÍA **KOEI**
DESARROLLADOR **OMEGA FORCE**
GÉNERO **ESTRATEGIA**
FECHA APARICIÓN EN JAPÓN **30 DE AGOSTO**

POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA

PRIMERA IMPRESIÓN



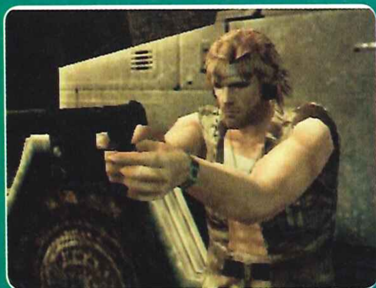
Una saga que cambia de género

Conocido por aquí como Devil Kings, Sengoku Basara era hasta la fecha un clon de Dynasty Warriors. Esto cambiará con la aparición de una nueva entrega, esta vez, en forma de juego de lucha.



Ampliación para el espionaje en PSP

Konami ha anunciado el lanzamiento, este próximo otoño, de Metal Gear Solid Portable Ops Plus, versión mejorada y extendida de uno de los mejores títulos de PSP. Como novedades se incluirán personajes como Raiden y el snake envejecido de MGS 4, además de fases y modos de juego exclusivos.



Tales Of... en PSP

El próximo año Namco Bandai pondrá a la venta para PSP Tales Of Rebirth, conversión del RPG que ya vio la luz para PlayStation 2 hace algún tiempo.



El salto a PS3

Dynasty Warriors 6 será el primero de la larga saga en aparecer en la nueva consola de Sony a finales de año.



PRIMERA IMPRESIÓN

POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA



La lucha milenaria entre dragones será el eje argumental del juego.

DRAGONEER'S ARIA

Dragones, mazmorras y demás fantasía medieval se dan cita en este nuevo lanzamiento

PSP

Seguro que recuerdas el reciente *Blade Dancer: Lineage Of Light*, un *RPG* por turnos de lo más clásico que llegó a nuestras tierras gracias a **Virgin Play** hace algunos meses. Pues bien, sus creadores ahora tienen a punto un nuevo título que nos ha resultado de lo más similar.

La historia de este *Dragoneer's Aria* (curioso título) se centra en Valen, un joven que está a punto de graduarse como oficial *Dragoon*. Pero durante la ceremonia, un dragón aparece y siembra el caos, por lo que acaba con ésta y coloca al joven en medio de una lucha entre estas criaturas mitológicas que surcan los cielos de su mundo. Como puedes leer, el argumento no tiene nada de novedoso, siguiendo la estela épica y heroica de anteriores producciones. En cuanto al desarrollo, se centra en las batallas por turnos entre los cuatro personajes de tu equipo, que irás reclutando a medida que avances en el juego.

Se ha puesto especial énfasis en dos apartados: por un lado, el diseño de humanos y criaturas, que ha corrido a cargo del diseñador de *Lineage II*, un popular *MMORPG*; y, por otro, la evolución de los protagonistas, que podrá ser diseñada hasta el mínimo elemento.





COMPAÑÍA **NIPPON ICHI**
DESARROLLADOR **HITMAKER**
GÉNERO **RPG**
FECHA APARICIÓN EN JAPÓN **21 DE AGOSTO**

PRIMERA IMPRESIÓN

POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA



PROTAGONISTAS. Zack, el joven del pelo de punta, ya hacía una breve aparición en Final Fantasy VII. A su lado volverás a encontrar a los personajes que te emocionaron hace ya diez años...



CRISIS CORE FINAL FANTASY VII

El RPG que anhelabas...

PSP

Cuando se cumplen diez años de la aparición de *Final Fantasy VII* para **PSone** (el juego que lo cambió todo), también ve la luz la última entrega de la recopilación que celebra su existencia. Con edición limitada de la consola incluida, el título más esperado por los usuarios nipones de **PSP** cuenta la historia de Zack, joven perteneciente a la organización *SOLDIER*, grupo de élite de la malvada corporación *Shinra*. Caras nuevas y viejos conocidos se darán cita en las más de 60 horas de duración de este *RPG* con batallas llenas de acción gracias a un nuevo sistema, llamado *DMW*, y el retorno de conceptos como la «materia».

COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**
DESARROLLADOR **SQUARE ENIX**
GÉNERO **RPG DE ACCIÓN**
FECHA DE APARICIÓN EN JAPÓN **13 DE SEPTIEMBRE**





SAMURAI WARRIORS 2 XTREME LEGENDS

Hace tanto tiempo que perdimos la cuenta...

PS2

En fin, que la gente de **Koei** parece no saber cuándo decir basta. La penúltima entrega de su gigantesca saga histórico-oriental es una versión mejorada de un título aparecido el año pasado, que era a su vez una secuela del primer *Samurai Warriors* (apareció en nuestro país hace ya unos añitos de la mano de **Electronic Arts**). La mayor diferencia de esta sub-serie con respecto a su «hermana mayor», *Dynasty Warriors*, es que aquí la acción se desarrolla en territorio japonés en lugar de en la Antigua China. Por lo demás, el desarrollo es idéntico: deberás elegir a uno de los muchos oficiales de los distintos ejércitos que concurren en combate para después acabar con miles (textualmente) de enemigos en grandes escenarios. En resumen, un título más para los *fans*...

PRIMERA IMPRESIÓN

POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA



COMPAÑÍA **KOEI** DESARROLLADOR **OMEGA FORCE**
GÉNERO **ACCIÓN** FECHA DE APARICIÓN EN JAPÓN **23 AGOSTO 2007**

LOS MÁS VENDIDOS



1. **JIKKYOU PRO BASEBALL 13** PS2 DEPORTIVO (KONAMI)
2. **SUPER ROBOT WARS: O.G.** PS2 LUCHA (BANPRESTO)
3. **MOBILE SUIT GUNDAM** PSP ACCIÓN (NAMCO BANDAI)
4. **GTA LIBERTY CITY STORIES** PSP ACCIÓN (ROCKSTAR)
5. **MY SUMMER VACATION 3** PS3 AVENTURA (KONAMI)

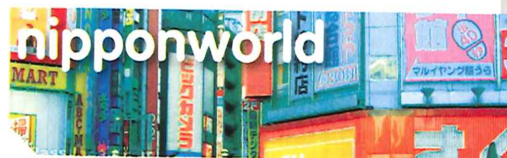
LOS MÁS ESPERADOS

1. **GRAN TURISMO 5** PS3 CONDUCCIÓN (SONY C.E.)



2. **METAL GEAR SOLID 4** PS3 ACCIÓN (KONAMI)
3. **PRO EVOLUTION SOCCER 2008** PS3-PS2-PSP DEPORTIVO (KONAMI)
4. **FINAL FANTASY XIII** PS3 RPG (SQUARE ENIX)
5. **DISSIDIA: FINAL FANTASY** PSP LUCHA (SQUARE ENIX)

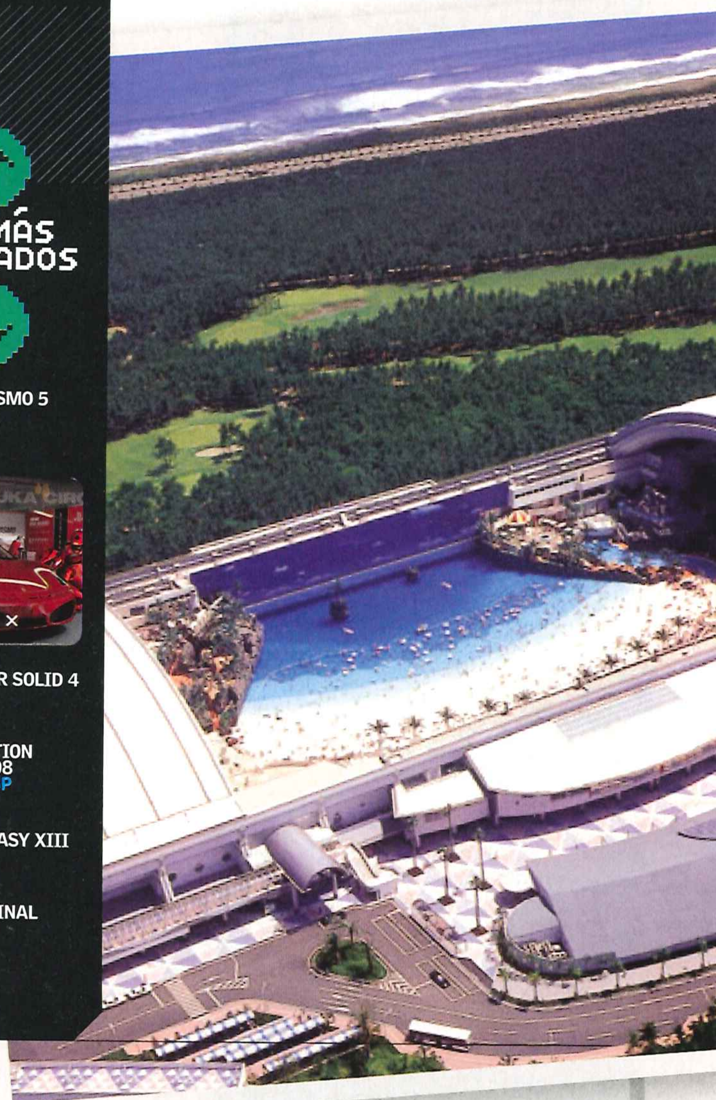
JAPÓN ES DIFERENTE



Una playa bajo techo

Que los japoneses son los que van a la cabeza del mundo en cuanto a tecnología no lo duda casa nadie. Pero, además de todo tipo de pequeños ingenios electrónicos, esta capacidad también es aplicada, por ejemplo, a obras de ingeniería como la que nos ocupa. *Ocean Dome*, que así se llama el espacio, es la mayor playa artificial del mundo. Está situada en la ciudad de Miyazaki y su extensión total es de 300 metros, con una cubierta retractable que también figura en el libro *Guinness* de los récords como la más grande. La temperatura es controlada para que esté siempre en torno a los 30 grados y cuenta con un volcán que escupe lava cada hora, así como un potente generador de oleaje para hacer la experiencia más auténtica.

Lo único negativo es el precio de su entrada, unos 50 Euros al cambio, demasiado caro si tenemos en cuenta que a menos de 300 metros existe una playa natural que, por supuesto, es gratis. Quizás sea por este motivo por el que *Ocean Dome* será cerrada próximamente...




GIOS EPPO kids
www.gioseppo.com
HAVE A NICE DAY

PS3 PS2 PSP

TEST

Analizamos todas las novedades



PS3



GÉNERO
SHOOT'EM-UP
COMPAÑÍA
MIDWAY
DESARROLLADOR
TIGER HILL
DISTRIBUIDOR
VIRGIN PLAY
JUGADORES
1x8
ON-LINE
SÍ
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO/CAST.
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080i**
INSTALABLE
NO
P.V.P. RECOMENDADO
69,95 €
www.strangleholdgame.com
18+

la alternativa



NG SIGMA. Cambia pistolas por katanas, pero mantiene su frenético desarrollo y dificultad.

JOHN WOO PRESENTS:
STRANGLEHOLD

△ Protagoniza ○ la última ✕ peli □ de John Woo


Podrás tumbar mesas, ocultarte tras columnas y esquinas, hacer explotar vehículos y hasta disparar colgado de lámparas.





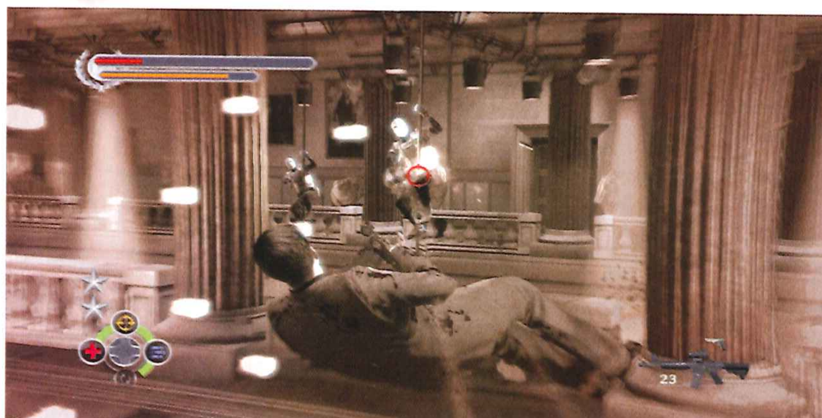
MODO MULTIJUGADOR.
Junto al extenso modo para un solo jugador de Stranglehold encontrarás uno multijugador a través de Internet para un máximo de ocho personas. Podrás jugar un «todos contra todos» o por equipos a lo largo de ocho diferentes escenarios sacados de los niveles del modo Historia.

CUANDO JOHN WOO hizo público el deseo de crear una compañía desarrolladora de videojuegos, nada ni nadie podía prepararnos para uno de los títulos más divertidos y espectaculares que han pasado por nuestras manos en años. La idea de que uno de los más grandes directores de películas de acción se dedicase, voluntariamente, a crear videojuegos, enfrentaba dos ideas en nuestra mente: por un lado, la esperanza nos llevó a imaginar grandes títulos de la mano de Woo; y por otro, objetivamente, la experiencia nos recordaba acciones similares, que mezclan el cine y los videojuegos, que nunca llegaron más allá de ser puro marketing (y nefastas creaciones lúdicas). Por suerte, la experiencia nos ha traicionado y **Tiger Hill** nos ha sorprendido con un título de acción realista (en determinados aspectos), espectacular y extremadamente adictivo, con un apartado artístico digno del mundo cinematográfico y un ritmo desenfrenado que te enganchará al mando desde los primeros compases como solo los buenos juegos lo hacen. Hacía mucho que no nos topábamos con un juego con un planteamiento tan simple y que, al mismo tiempo, tuviese ese «algo» que te empuja a jugar, a avanzar un poco más con cada partida, a hacerlo un poco mejor cada vez y, sobre todo, a hacerlo todo de la forma más espectacular imaginable.

Max Payne: la nueva generación

Los genios de **Remedy** mostraron el camino hace años y, al igual que una buena cantidad de compañías en el pasado, **Tiger Hill** ha basado el desarrollo de ***Stranglehold*** en una variante *shoot'em-up* de perspectiva en tercera persona, al más puro estilo *Max Payne*, pero la potencia de **PlayStation 3** les ha permitido evolucionar el concepto de los finlandeses, pioneros del *Bullet Time*, en todos los sentidos posibles.

Gracias al poderoso motor gráfico *Unreal Engine 3*, prácticamente todos los elementos del entorno son interactivos, destructibles y tienen un peso y un comportamiento físico particular; y esto no significa precisamente que si disparas a una pared se hará un simple agujero... Por un lado, estéticamente, podrás destruir carteles luminosos, reducir a astillas una mesa o dejar en su estructura metálica una robusta columna de cemento. Estos tres mismos ejemplos, aplicados al apartado jugable (y respectivamente), te permitirán eliminar a los enemigos al destruir la plataforma en la que se sostienen o al hacer caer grandes objetos sobre ellos, volcar una mesa de una patada y resguardarte de los proyectiles enemigos tras ella, u ocultarte tras una columna hasta que las balas la hagan añicos, lo que te hace vul- ›





En la mitad del segundo nivel tendrás que ametrallar a tus enemigos desde un helicóptero.



Habilidades. Consigue movimientos espectaculares para tener acceso a cuatro habilidades especiales: recarga de energía, disparo de francotirador, modo Berserk y fuego en 360 grados (en el que Tequila disparará dando vueltas, aparecerán las famosas palomas de John Woo y todos los enemigos caerán fulminados).

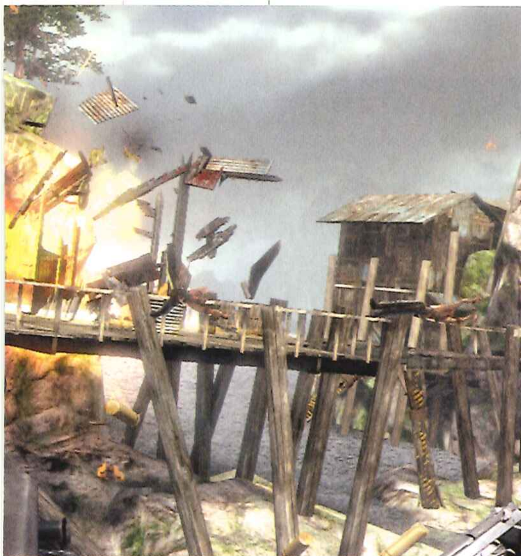






El nivel de interacción con el entorno supera al de cualquier otro título similar

nerable. Lo mejor de todo es que sus controles son increíblemente intuitivos, algo que es de agradecer, sobre todo teniendo en cuenta el frenético desarrollo de ***Stranglehold***. Con un botón podrás colocarte contra la pared y dar patadas a determinados objetos. Con otro podrás interactuar con el resto (siempre y cuando emita una luz blanca que te indique dicha posibilidad). Podrás subir y bajar escaleras avanzando (o resbalando) por el pasamanos, tumbarte sobre carritos y dirigirlos ligeramente mientras acabas con los enemigos, colgarte de lámparas con una mano mientras disparas con la otra, rebotar contra las paredes, etc. Ese mismo botón resultará decisivo a lo largo de los siete extensos niveles que componen el juego, ya que activa el *Tequila Time*. Al pulsarlo, el teniente Tequila saltará y el tiempo se ralentizará, al más puro estilo *The Matrix*, lo que aumentará las posibilidades de «hacer diana» y, sobre todo, añadirá espectacularidad al conjunto: imaginad un tiroteo entre varios personajes, a cámara lenta, con cientos de pedazos del entorno saliendo despedidos por el aire con cada proyectil fallido... Y es que el *Unreal Engine* no solo maneja con soltura todo tipo de objetos con su propia física, también pone en pantalla una buena cantidad de personajes, texturas fotorrealistas, impresionantes efectos de iluminación y climáticos, etc. El nivel de interacción entre los elementos es sorprendente: puedes acabar con un enemigo y éste, al caer de manera realista a través del sistema *ragdoll* de *Unreal Engine*, puede hacer pedazos una mesa o, si cae con mucha fuerza, desprender parte de una columna de cemento, por ejemplo. Además, el *frame rate* es increíblemente estable incluso cuando la pantalla se llena de proyectiles, casquillos, pedazos del entorno y varios enemigos. El espectáculo conseguido en el juego







Para avanzar en el juego será primordial controlar a la perfección el Tequila Time, sobre todo para apuntar con más precisión.







Stand-Off. En determinados momentos del modo Historia tendrán lugar estos peculiares encuentros: te verás rodeado de enemigos y tendrás que eliminarlos con disparos certeros, uno por uno y a cámara lenta, mientras esquivas sus balas.

no es simple «eye candy», como dirían en inglés, ya que dependiendo del nivel de espectacularidad logrado con cada acción, serás recompensado con estrellas y aumentos progresivos de la barra de habilidades.

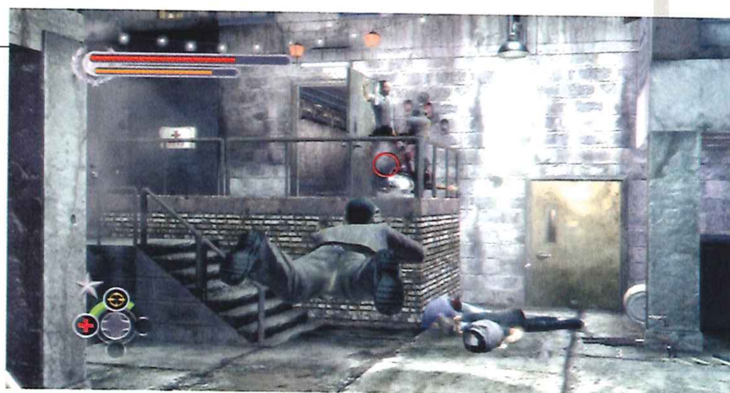
En ***Stranglehold*** encontrarás la barra de energía, la de *Tequila Time* y una tercera que te permitirá hacer uso de cuatro habilidades diferentes (hasta el tercer nivel no las tendrás todas). Así, podrás aumentar tu energía ligeramente, activar un espectacular modo Francotirador (para una sola bala), poner al teniente Tequila en modo *Berserk* durante unos segundos (inmune, con munición infinita y con una cadencia de disparo mucho más alta) y, por último, hacer que el teniente Tequila, a cámara lenta, gire 360 grados y elimine a todos los enemigos en pantalla de forma automática mientras las famosas palomas de John Woo revolotean entre los disparos.

Un shoot'em-up completísimo

Como *Shooter*, ***Stranglehold*** da al jugador la posibilidad de aprovechar el entorno, hacer uso de granadas y de más de cinco armas diferentes, ralentizar el tiempo, utilizar habilidades especiales... pero aún hay más. A lo largo de la aventura tendrás que afrontar distintos retos en forma de jefes (armados con rifles de francotirador o lanzamisiles), tareas de exploración (como plantar cargas explosivas en los barcos del segundo nivel) y originales enfrentamientos denominados *Stand-Off*. En ellos, Tequila se verá emboscado y rodeado por varios enemigos que tendrá que eliminar de la forma más cinematográfica imaginable: la cámara se ralentiza (cada vez menos, a medida que avanzas en el juego) y tendrás un par de segundos para apuntar y disparar, de uno en uno, a todos los rivales, mientras esquivas sus proyectiles con el *stick* izquierdo. La dificultad ›

Cualquiera de las situaciones del juego transmite la «esencia» de John Woo







Todo lo que ves en el escenario puede destruirse, desde las «tragaperras» al coche.

y longitud de los siete niveles te obligará a repetir ciertas zonas y aprender las rutinas de algunos enemigos, de un modo muy similar a *Ninja Gaiden Sigma*, ofreciendo al jugador, sólo en el modo Historia, una experiencia de entre 15 y 20 horas de juego.

Por si esto fuera poco, **Midway** y **Tiger Hill**, ni cortos ni perezosos, han incluido un modo multijugador a través de Internet para un máximo de ocho jugadores, que podrán enfrentarse entre sí o formar dos equipos a lo largo de nueve niveles diferentes. Asimismo, podrás comprar todo tipo de extras en la «tienda virtual» regentada por el mismísimo John Woo, como bocetos, *skins* para el modo multijugador, ayudas para el juego, etc.

Lo que en un principio era reticencia se ha convertido en auténtico amor: nunca pensamos que John Woo pudiera plasmar sus ideas y conceptos cinematográficos de forma tan espectacular en un videojuego. No encontrarás un *shoot'em-up* más auténtico, espectacular, impecable y con una curva de dificultad tan ajustada entre todos los títulos para **PlayStation 3**.

Después de jugar intensivamente con ***Stranglehold***, solo hemos sido capaces de encontrar un único fallo: su resolución máxima es de 1080i.







Tequila Time. Actívalo para ralentizar el tiempo, al más puro estilo The Matrix, y acabar con tus enemigos con más precisión y, sobre todo, con más espectacularidad. Será esencial controlarlo a la perfección para avanzar en el juego.

evaluación



Acción sin pausa, espectacularidad «made by John Woo», simple y adictivo. Con un motor gráfico y físico como no habíamos visto en PlayStation 3.



Solo podremos participar en dos modos de juego en el multiplayer (Deathmatch y Team Deathmatch). Su máxima resolución es 1080i.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	HARDWARE	TOTAL
Cada elemento del juego tiene sus propiedades físicas. Es de lo más espectacular que hemos visto.	Banda sonora dinámica y realistas FX. El cambio de pitch durante el Tequila Time es perfecto.	Acción a raudales, ajustada curva de dificultad y un nivel de interacción como no habíamos visto.	Los siete niveles del modo Historia darán para unas 15 horas, súmale los extras y el multijugador.	Se echa en falta alguna modalidad más, pero su multijugador es un extra que no esperábamos.	Aprovecha la capacidad de proceso de PS3 como pocos. Lástima que no incluya 1080p.	Divertido, jugable, difícil, espectacular y, sobre todo, muy cinematográfico. Woo ha acertado.
9,3	9,1	9,4	9,0	8,8	8,9	9,3

"Tan espectacular y divertido como el juego original".
Superjuegos Extreme

"Uno de los arcades más divertidos, completos y jugables del catálogo de PSP".
Meristation

CRAZY TAXI
LA GUERRA DE LOS TAXÍMETROS

Esta vez es la guerra

Ahí fuera se está viviendo una lucha entre parachoques, con mucha chapa y pintura rayada, y con el estrambótico fin de robar pasajeros y conseguir abundantes propinas.
No se trata de competencia, de una carrera de taxistas. ¡Esto es la guerra de los taxímetros!

A la venta en septiembre de 2007







PSP

Sniper STUDIOS

SEGA
www.sega-europe.com

recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation

PS2

OBSCURE II

Esto es terror adolescente



GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
COMPAÑÍA **PLAYLOGIC**
PROGRAMADOR **HYDRAVISION**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **452 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95 €**
www.virginplay.es
16+

CUANDO parecía que el *Survival Horror* iba a seguir nutriéndose de las secuelas de **Capcom**, **Konami** y **Tecmo**, **Hydravision** nos regala una fantástica segunda parte de su hijo pródigo: *Obscure*.

El juego ha sido desarrollado para **PlayStation 2**, que todavía se resiste a dar por cerrado su catálogo. Haciendo que, si las nuevas incorporaciones que nos quedan son como ésta, no jubiles todavía tu consola...

No es otra estúpida película de terror adolescente... Más bien parece un homenaje de **Hydravision** a este género, poco exigente con el argumento y la interpretación, pero cuyo irresistible encanto continúa llenando salas de cine en todo el mundo. ***Obscure II*** traslada muy bien esta filosofía de la gran pantalla a consola, con comentarios más o menos graciosetes de los protagonistas (hay subtítulos en castellano, pero la traducción es un poco floja) y recopilando prácticamente todos los elementos que han hecho grande este tipo de filmes, sin olvidarse de referencias tan importantes como *Silent Hill* y *Resident Evil*. Casi podríamos decir que ***Obscure II*** se afianza como único en su especie dentro de los *Survival Horror*.

Si te gusta el género, no te va a quedar más remedio que darte una vuelta por el campus de *Fallcreeck*...

Bienvenidos a la universidad

Si la primera entrega nos presentaba a una pandilla de estudiantes de instituto, ahora vamos a controlar un grupo de universitarios. Algunos son supervivientes de los terribles acontecimientos que tuvieron lugar en *Leafmore High* hace dos años. Otros van a sentir en sus carnes lo que es pasar miedo por primera vez. En total, en el menú donde se presenta a los miembros que forman el equipo, vas a ver nueve personajes. Solo puedes manejar siete a lo largo del juego. Los demás forman parte destacada del reparto y por esa razón están incluidos entre los protagonistas. Durante la aventura, siempre irás acompañado por un segundo personaje controlado por defecto por la IA. Esto se traduce a veces en choques involuntarios y pequeñas encerronas de las que saldrás cambiando de personaje. O, mejor aún, un amigo puede unirse a la partida para ayudarte en cualquier momento y así evitar los desajustes de la IA.

Obscure II es uno de los juegos para dos jugadores en modo cooperativo más divertidos de **PlayStation 2**. Y si tienes la suerte de encontrar a alguien que quiera compartir esos momentos contigo, será una ayuda inestimable a la hora de enfrentarte a los jefes finales.

Al contrario que en *Obscure*, esta vez sí tendrás que usar diferentes personajes teniendo en cuenta sus habilidades. Podría haber sido soporífero para el juego, pero **Hydravision** lo ha resuelto bastante bien; cuando hay que retroceder en busca de un compañero para aprovechar su especialidad (fuerza, escalada, eliminar aura oscura, etc.) suele estar cerca. En realidad, ***Obscure II*** no llega a ponerte nunca en un gran aprieto. Sí, hay momen-

Hydravision vuelve a homenajear a las películas de terror para jovenzuelos con un título divertido y muy aparente

la alternativa



RESIDENT EVIL 4. Si quieres una ambientación de miedo y acción a tope, este Resident te dejará exhausto.





Un laboratorio a lo Resident Evil, con una víctima de la temida planta Mortifilia avisando del peligro.



Escopetas, sierras mecánicas, ballestas... Todo un arsenal contra el poder oscuro.





Corazones en tinieblas. Después de terminar con alguna de las criaturas que infestan Fallcreeck y alrededores, escucharás su corazón latiendo solitario en el suelo. Es hora de recoger su esencia con una jeringuilla para preparar un maravilloso suero reconstituyente. Guárdalos como oro en paño, nunca vienen mal si hay escasez de botiquines.







LOS PERSONAJES. Solo Kenny, su hermana Shannon y Stan repiten en Obscure II, después de haber sobrevivido a la tragedia de Leafmore High en la primera entrega. En esta secuela también podrás controlar a Amy, Mei, Sven y Corey. Cada uno tiene una habilidad característica: fuerza, resolver puzzles, escalar... Completan el cartel Jun (hermana de Mei) y el profesor James.

















POR **R. DREAMER**



Utiliza diferentes tipos de armas con cada enemigo, sobre todo para ahorrar munición.

Criaturas del Averno.

La fauna de Obscure II es un cruce entre lo «peor» de Resident (reminiscencias de Tyrant) con las bestias más descarnadas del universo Silent Hill.









Rompecabezas. Originales enigmas, como este del cementerio, conforman un repertorio de rompecabezas ligeros para dar variedad a la aventura.

Juego cooperativo. Una de las mejores características de Obscure II es que el segundo jugador se puede incorporar y abandonar la aventura en cualquier momento.





tos de gran tensión en los que si no tienes cuidado con la munición y las dosis de energía te puedes ver apurado. Hasta los *puzzles* son una muestra de la ligereza de esta aventura. En lo que a la parte técnica respecta, ***Obscure II*** comienza con mucha fuerza. Los gráficos llaman la atención, y combinados en la presentación con una banda sonora brillante aumentan aún más el efecto grandioso. Sin embargo, a medida que se va jugando, es fácil darse cuenta, de nuevo, de la «ligereza» de los personajes. Digamos que el peso que deberían tener por su apariencia no se corresponde con sus movimientos. A su favor hay que decir que ***Obscure II***, a pesar de dichas «ligerezas», no es para nada un juego ñoño. Los acontecimientos escabrosos se esconden en cada uno de los vistosos escenarios del título y te puedo asegurar que no respetan ni a los protagonistas. La banda sonora es fantástica, mezclando nu-metal, un cuarteto de cuerda de la Sinfónica de Boston y, lo mejor, el Coro Infantil de la Ópera de París cantando siniestras melodías al estilo de *La Profecía* (1976).

Aunque pueda saber a poco, merece la pena dedicarle unas horas.

Obscure II es uno de los juegos cooperativos más divertidos de PlayStation 2

evaluación



Un apartado gráfico vistoso que recoge elementos de clásicos del Survival Horror: como un hospital (sin enfermeras), laboratorios, un jorobado...



Su principal virtud puede ser su gran defecto: dar la sensación de que no se toma el Survival Horror muy en serio, como le sucede a las películas en las que se basa.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Tiene momentos brillantes, aunque las secuencias de vídeo podrían haber ofrecido mejor calidad.	La fenomenal banda sonora combina nu-metal, música clásica y un siniestro coro de niños.	El juego gana enteros durante los momentos de acción, pero los puzzles son muy ligeritos.	Los ávidos devoradores de Survival no van a tener muchos problemas para terminarlo.	¿Te gustan los Survival Horror? Pues cómpratelo y pasa un buen rato liquidando monstruos.
8,6	8,0	8,6	7,5	8,5

16+
www.pegi.info



WARHAWK

SIEMPRE SERÁS LA PRESA DE ALGUIEN

Una lucha On-line entre 32 jugadores. Sin trincheras. Cuerpo a cuerpo. Siempre habrá alguien apuntándote con una ametralladora. O acechándote con un tanque. O sobrevolando tu cabeza con un avión de combate a menos de 50 metros. Los ataques vendrán de todas partes. Vas a estar siempre en el punto de mira. No tendrás descanso. Decide si eres el cazador o la presa.

Consigue en tu tienda habitual el pack especial Warhawk con Headset Bluetooth incluido, o si lo prefieres descárgatelo desde PlayStation Store realizando el pago online en PlayStation Network. Además, también podrás jugar con tus amigos en combates de pantalla dividida para hasta cuatro jugadores.



PLAYSTATION® Network

INCOGNITO entertainment

www.warhawk.com

This is living

PLAYSTATION 3

TEST

El trabajo en equipo es la clave contra los rebeldes mejicanos, una misión sólo al alcance del Ghost Recon.

PS3

GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER 2

Soldados de élite en PS3



GÉNERO
SHOOTER BÉLICO
COMPAÑÍA
UBISOFT
DESARROLLADOR
UBISOFT PARÍS
DISTRIBUIDOR
UBISOFT
JUGADORES
x16
ON-LINE
SÍ
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-CAST.
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE
NO
P.V.P. RECOMENDADO
69,90 €
www.ubisoft.es
16+

la alternativa



RAINBOW SIX VEGAS.
Acción táctica en la Ciudad del Pecado. Divertido y de esquema similar.

DESDE SUS COMIENZOS hasta *Advanced Warfighter*, la saga *Ghost Recon* ha subido peldaños hasta erigirse como reina de la acción táctica militar. De ahí que su estreno en PS3 debiera estar a la altura de las circunstancias... y de qué manera. ***GRAW 2*** te pone en la piel de Mitchell, el líder de un escuadrón de «fantasmas» (soldados especializados en operaciones militares de alto secreto) para controlar las cosas en Méjico, donde la insurgencia está causando el caos. A lo largo de tres campañas, divididas a su vez en tres días, has de dirigir a tu grupo a través de pueblos en ruinas, campamentos en el desierto y ciudades fronterizas.

En ***GRAW 2*** cuentas con un completo arsenal de fusiles, escopetas, rifles de francotirador y explosivos, así como la mejor tecnología del año 2014, que incluye una cámara voladora para localizar bases enemigas. Pero el arma más poderosa de esta aventura es tu equipo, tres aliados con distintas habilidades («fusilero», médico o artificiero, entre otras) que responden a cualquier orden con solo pulsar un botón. Pero imaginamos lo que estás pensando... muchas veces el hecho de dirigir un escuadrón en un juego se traduce en tener que estar pendiente de cada aliado. No es el caso de este título, ya que la IA de nuestros colegas les permite disparar con puntería certera al enemigo, cubrirse hasta nueva orden o localizar al oponente en un amplio radio de visión. Saber que cuentas con tus camaradas contribuye a que las misiones ganen en intensidad y realismo, gracias también a la afilada inteligencia de los rivales. En este contexto, cualquier error gráfico resaltaría demasiado. No es el caso con ***GRAW 2***: los efectos de luz son sutiles, pero impresionantes; el modelado de los personajes es detallado; las animaciones son intachables y el *frame rate* permanece siempre estable.

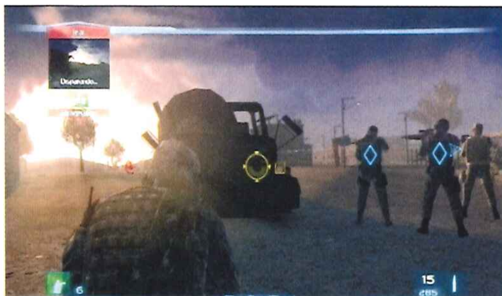
Un único punto oscuro de ***Advance Warfighter 2*** es el uso del *Sixaxis* para, por ejemplo, manejar los *drones* de vigilancia o girar a los lados inclinando el mando, resulta muy poco preciso. El control normal te va a permitir disfrutar al máximo del modo principal, pese a la escasa duración de éste.

La verdadera vida de ***GRAW 2*** está en el modo On-line, con 32 mapas para hasta 16 jugadores y una original modalidad en cooperativo con seis misiones. Que no te engañe su planteamiento estratégico: ***GRAW 2*** es uno de los juegos de acción más divertidos de la temporada.

El equipo funciona como una extensión del jugador y aportar así fluidez a cada campaña

El Súper Equipo. Un simulador de estas características requiere unos aliados a la altura. Por suerte, en GRAW 2 tus compañeros reaccionan como el rayo. Basta con indicarles una posición o activar su modo de combate y tus soldados sabrán defenderse, localizar objetivos y replegarse, así como velar por tu salud y curarte. Después de todo, tú eres su oficial.









Eliminar objetivos como un tanque enemigo requiere cubrirse y usar explosivos.



Puedes usar el armamento pesado de los helicópteros o tanques.





evaluación


La respuesta del equipo, eficaces y muy fiables. El realismo de las misiones hace más trepidante la acción. El nivel gráfico es muy bueno, sobre todo en escenarios.

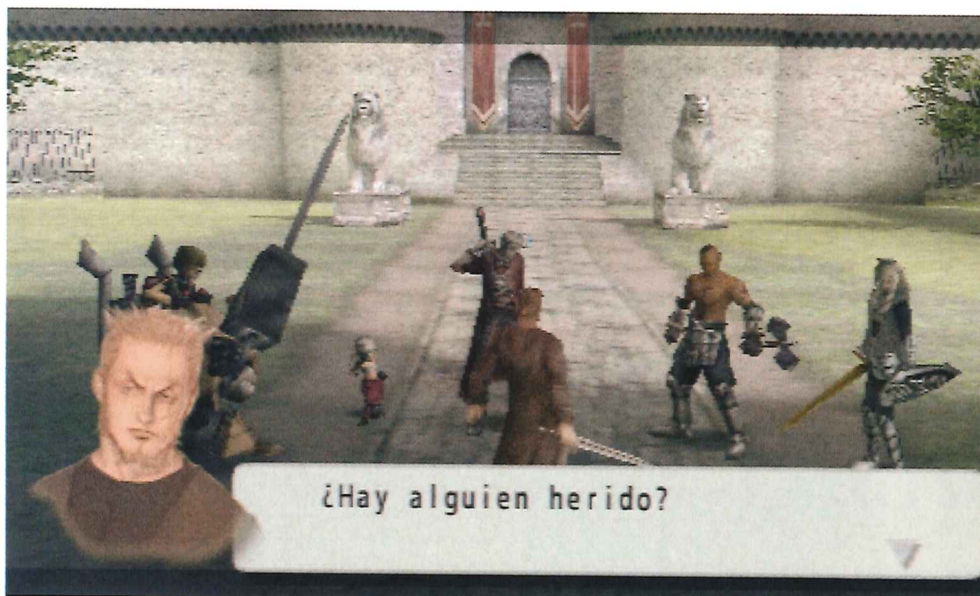

El uso del Sixaxis no es nada satisfactorio. El modo individual resulta algo corto: se puede terminar en apenas ocho horas.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	HARDWARE	TOTAL
Desde los personajes a los escenarios, pasando por efectos de luz. Todo es muy destacable.	Doblaje al castellano y efectos de sonido envolventes que crean una estupenda ambientación.	El control es muy preciso y el interfaz de órdenes resulta accesible. El equipo funciona de lujo.	El modo Principal se puede completar en menos de diez horas, algo escaso dada su diversión.	Dieciséis jugadores simultáneos y treinta mapas aseguran diversión entre amigos durante horas.	El uso del Sixaxis entorpece el desarrollo general y no aporta gran cosa al juego.	Es un simulador táctico de altura, pero también un estupendo juego de acción.
8,9	9,0	8,5	7,8	8,6	7,7	8,9





» Batallas. Se desarrollan en un escenario cerrado y podrás mover al personaje libremente.





Mejorando al héroe. Cada personaje cuenta con multitud de variables, así como infinidad de partes del cuerpo para ser equipadas con elementos.



PSP

VALHALLA KNIGHTS

RPG nipón sin muchos adornos



GÉNERO
RPG DE ACCIÓN
COMPAÑÍA
RISING STAR
PROGRAMADOR
K2 LCC
DISTRIBUIDOR
VIRGIN PLAY
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-NO
GRABAR PARTIDA
288 KB
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO
39,95 €
valhallaknights.com
7+

Los desarrolladores de *Rising Star* siguen trayendo a nuestro país, de la mano de **Virgin Play**, esas rarezas niponas que tanto apreciamos, aunque en esta ocasión el resultado no haya sido tan redondo como cabría desear. ***Valhalla Knights*** pertenece a ese sub-género dentro de los *RPG* conocido como *Dungeon Crawler*. Esto implica que no visitarás variados entornos, sino que los escenarios se limitan al pueblo donde comienzas tus aventuras y a una gran mazmorra con muchas plantas en las que encontrarás a los enemigos. De esta forma, el desarrollo es el siguiente: en el pueblo recibirás las misiones, te equiparás y contratarás a nuevos miembros para tu grupo, que serán controlados por la consola. Cuando accedas a las mazmorras, deberás explorar sus diferentes plantas (bastante repetitivas en cuanto al diseño), acabando con los enemigos en batallas que se desarrollan en tiempo real y en las que predomina la acción. Sin duda, este sistema, junto con las grandes opciones de personalización de todo tu grupo, son los puntos fuertes del juego, algo que apreciarán los más duchos en la materia. Sin embargo, al poco tiempo, este desarrollo se vuelve bastante monótono y la exploración es algo tediosa por lo laberíntico de los escenarios y la extrema dificultad de muchas de sus zonas. En resumen, un título para los más *hardcore* y con un apartado técnico superior a la media. «

la alternativa



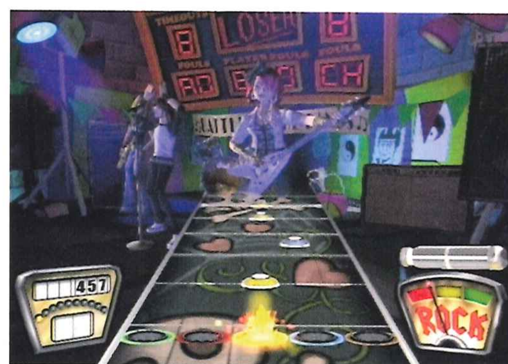
MONSTER HUNTER FREEDOM. Una propuesta similar, aunque con más variedad y mejor multijugador.

evaluación

Un buen sistema de combate y de evolución de los personajes no debería ocultar un desarrollo demasiado repetitivo y una ausencia casi total de historia, uno de los elementos más importantes dentro de un juego de este género.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,5	8,6	7,1	8,2	8,0	7,5
Un gran trabajo en general en este apartado, aunque la cámara falla bastante.		Muy durilla, enfocada sobre todo a los jugadores más expertos.		Podrás competir o cooperar contra un segundo jugador vía ad hoc.	

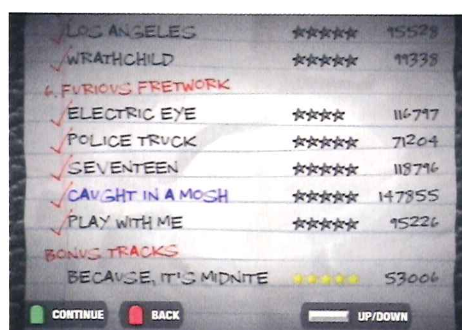

¿Hay alguien que tenga las agallas de salir así vestido hoy día?





« Look ochentero. Los cinco personajes del juego van vestidos a lo años 80. Sólo hay un personaje para desbloquear: la Muerte.






^ Rivalidad sobre 5 cuerdas. Recluta a un amigo y la diversión y los piques serán prácticamente infinitos.

PS2

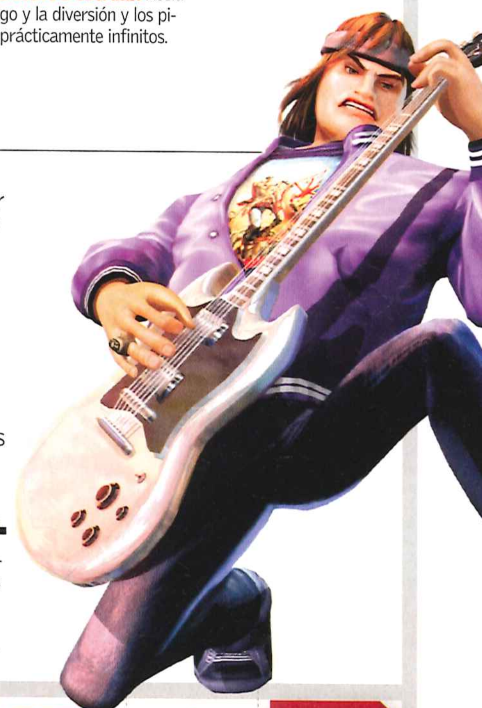
GUITAR HERO: ROCK THE 80S

△ Melenas ○ Spandex ⊗ Muñequeras □ Actitud



GÉNERO **MUSICAL**
COMPAÑÍA **RED OCTANE**
PROGRAMADOR **HARMONIX**
DISTRIBUIDOR **ACTIVISION**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLES**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **SI**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **197 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95 €**
www.guitarhero.com

UN GUITAR HERO temático de los años 80, la edad de oro del meleneo desenfrenado y los *riffs* eternos. Parecía el sueño dorado de cualquier fan del *Metal* (treintañeros sobre todo), pero al final el delirio se ha quedado tan solo en simple jolgorio. El problema: la discutible selección del repertorio de canciones. Por supuesto, todo el mundo tiene sus grupos favoritos y nadie queda satisfecho nunca, ya sea tratándose de un *GH* o de un *Singstar*. El problema es que no se puede hacer un juego titulado *Rock The 80s* y obviar a grupos emblemáticos de la década como Van Halen, Megadeth o Bon Jovi (de *AC/DC* o *Metallica* ni hablemos). Esto no significa que la selección de las 30 canciones sea mediocre, sino que da la impresión de que **Harmonix** ha estado más pendiente del repertorio del futuro *Guitar Hero III* que de la de este «apéndice» de *GHII*. A pesar de todo, entre la treintena de «partituras» podrás encontrar *hits* del calibre de *Wrathchild (Iron Maiden)* o *Electric Eye (Judas Priest)*. Y no todo es rock «jevilón» ni mucho menos: tocarás temas de *Asia, Dead Kennedys, Vapors* o *The Police*. Por 40 Euros quemarás grasas y recordarás tiempos mejores. «



la alternativa

GUITAR HERO II. El repertorio de canciones es bastante mejor y tiene canciones extra (Rock The 80s solo tiene una).

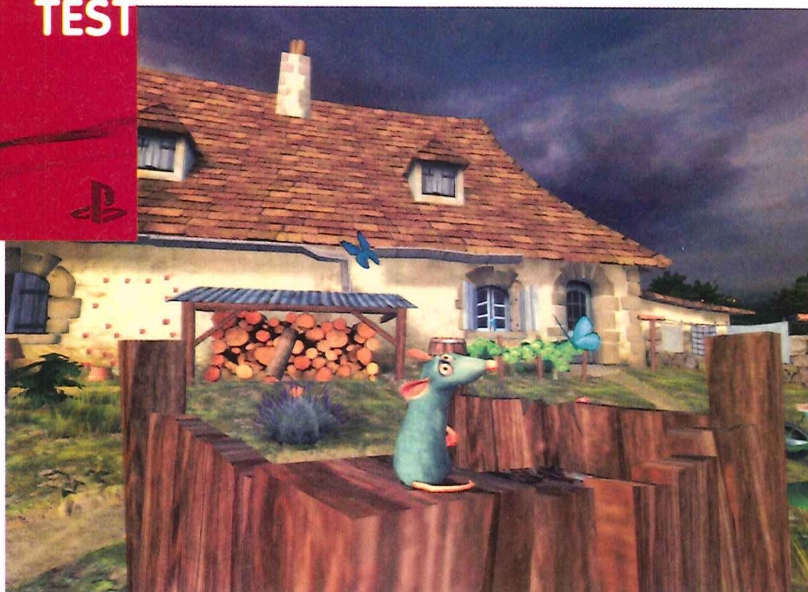
evaluación

Quizás la culpa sea nuestra, por dejarnos llevar por la magia del título, imaginando que Rock The 80s iba a ser un festival de Metallica, Van Halen y AC/DC. Al final hay temas legendarios, la mayoría no tanto, pero todos son igual de divertidos a la hora de rascar la guitarra.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
8,0	8,9	9,1	8,0	8,3

SONIDO: La selección de temas, discutible, ha emocionado a The Elf (está Asia).

JUGABILIDAD: Te gusten o no las canciones incluidas, «tocarlas» con la guitarra es un vicio.



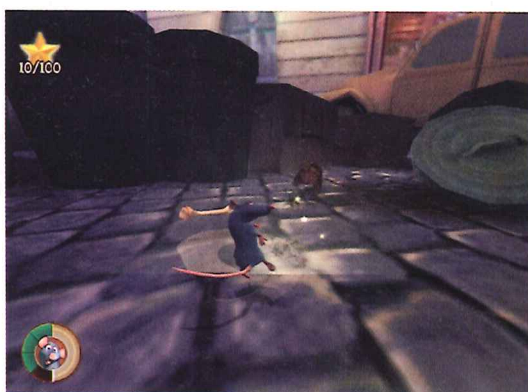
La Ciudad de las Luces. Deberás explorar París de arriba a bajo, desde las cloacas, a las calles, pasando por las cocinas de renombre.

La rata cocinilla. Podrás comprar infinidad de minijuegos para uno o dos jugadores. En esta prueba deberás ayudar a Remy a hacer un buen caldo.





Con sigilo. Ocúltate debajo de una caja para pasar desapercibido ante la gallina.





PS2

RATATOUILLE

Adaptación divertida de la peli de Pixar



GÉNERO **PLATAFORMAS**
COMPAÑÍA **THQ**
PROGRAMADOR **RAINBOW STUDIOS**
DISTRIBUIDOR **THQ**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **345 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **49,95 €**
www.thq-games.com/es
3+

SER SIMPÁTICO y entretenido es lo único que se pide, como mínimo, a un juego infantil. En este caso, los objetivos eran fáciles de cumplir ya que se trata de la adaptación de la película de animación de **Disney/Pixar**. Pero, aunque parte del trabajo ya estuviera hecho (guión y diseño de personajes y escenarios), méritos no le faltan a los desarrolladores de **Rainbow Studios** (sobre todo teniendo en cuenta otras conversiones de pelis como *Shrek Tercero*...). Y dicho mérito reside en el ingenioso desarrollo de la aventura, que mantendrá al peque muy ocupado y con los ojos como platos. Cogiendo como mecánica de juego la de aventuras con algo de acción y grandes dosis de plataformas, el jugador deberá ayudar a Remy (la rata) a hacer realidad su sueño: convertirse en un reconocido cocinero de París. Para ello, primero deberás ayudar a otras ratas ya que solo así te guiarán hasta un restaurante de prestigio. De este modo, protagonizarás divertidas pruebas como hacer el descenso de un río, encontrar ciertos objetos en laberínticos escenarios, pasar desapercibido ante el enemigo oculto en una caja... Y todo ello mientras revives los momentos más emocionantes del largometraje.

Gráficamente cumple, aunque las localizaciones resultan demasiado sombrías.

PlayStation 2 **la alternativa**



SHREK TERCERO. Otra adaptación, pero con Shrek como prota y con un desarrollo Melee.



evaluación

La mecánica de juego es variada (plataformas, minijuegos, acción...) y los desafíos son ingeniosos; además respeta el argumento de la peli, así como su look. Lástima de la iluminación, oscura y sombría, que entristece bastante la aventura.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
7,9	8,0	8,2	8,3	8,0

Estética fiel a la del filme, pero los escenarios son muy oscuros y sombríos.

Aventura con plataformas y acción. Además, incluye minijuegos multiplayer.

Comparativa
PS3 sobre ruedas

Los vehículos se irán ensuciando de forma progresiva, aunque no presentarán daños en su carrocería.

PS3

SEGA RALLY

VERSIÓN EN ALTA DEFINICIÓN DE TODO UN CLÁSICO

A LA VENTA
EN SEPT.

Mucho ha cambiado el panorama de los juegos de conducción desde que la primera encarnación de este clásico viera la luz allá por el año 1995. Conversión directa de una recreativa, mostraba a las mil maravillas que, cuando hay jugabilidad, no hacen falta multitud de circuitos, modos de juego ni vehículos para triunfar. Respetando esta misma filosofía, ha sido el nuevo estudio de **Sega** (dedicado a los títulos de carreras, con sede en Reino Unido) el encargado de actualizar el juego. Tras multitud de imágenes que nos hacían presagiar algo bueno, por fin hemos tenido entre nuestras manos una versión bastante avanzada que presenta casi todas las características que tendrá el juego final (salvo los modos multijugador On-line).

Lo primero que llama la atención es que los circuitos siguen siendo paisajes genéricos (jungla, cañón, paraje nevado, etc.) huyendo de la reproducción de lugares reales tan de moda hoy en día. Sin embargo, la belleza que destilan estos escenarios hace que poco importe este detalle. En cambio, los vehículos son modelos reales y el catálogo ha aumentado bastante con respecto a anteriores entregas. Desde los clásicos *Lancer Evolution* o *Subaru Impreza* hasta otros como el *Xsara* o *Skoda Fabia*. Todos ellos están recreados con gran realismo, aunque continúan recordando bastante a aquellos que poblaban los salones recreativos la pasada década. Lo mejor que puede decirse de este *Sega Rally* es que el jugador se encontrará ante una versión en alta definición, vibrante en detalles y colorido, del clásico que marcó una época. Esto se ha conseguido en parte gracias al sistema de control, que sigue apartándose del realismo de otros juegos del género (como la saga *Colin McRae*) para permitir al jugador surcar los circuitos a altas velocidades haciendo uso y abuso del derrape. Además, el hecho de contar en todo momento con el resto de los rivales en carrera hace de las competiciones todo un ejercicio de tensión y emoción, sobre todo teniendo en cuenta el elevado nivel de dificultad que ofrece ahora mismo (aunque esto es algo que seguramente será modificado en la versión final para hacerlo más accesible). Con una atractiva mezcla de tradición e innovación, tiene muchas papeletas para triunfar. ◂◂

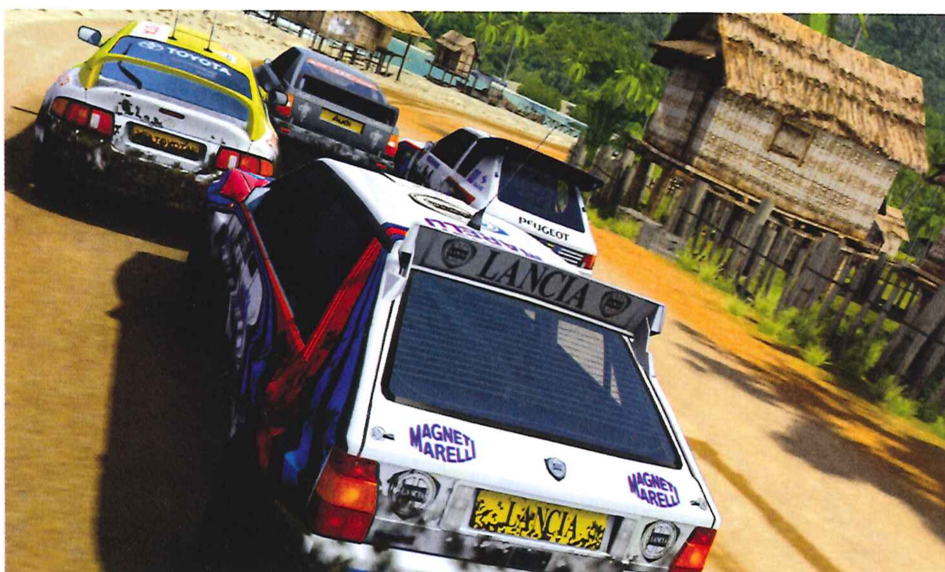
COMPAÑÍA **SEGA** | DESARROLLADOR **SEGA RACING STUDIO** | DISTRIBUIDOR **SEGA** | GÉNERO **CONDUCCIÓN** | JUGADORES | www.segarally.com


Los circuitos están plagados de detalles que hay que observar en las repeticiones.

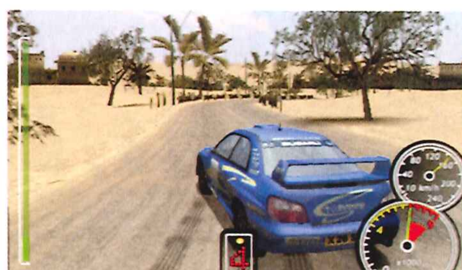


Esta es su historia. Desde su nacimiento en el año 1995, el juego ha contado con varias entregas para diferentes sistemas. El año pasado llegó a Playstation 2 en una versión francamente olvidable.









Este Sega Rally va mucho más allá de ser un simple remake del original

SEGA RALLY

TÉCNICA: ★★★★★
JUGABILIDAD: ★★★★★
LO MEJOR: Su conducción sigue siendo tan endiabladamente divertida y tensa como en la entrega original.
LO PEOR: Comparado con otros títulos del género, cuenta con un catálogo de vehículos y circuitos algo limitado.

PRIMERA IMPRESIÓN 


El comportamiento de los rivales es de lo más agresivo que se ha visto en un juego de este tipo. Serán capaces de todo...

claves

1 Las superficies (barro, arena) sobre las que se disputan las competiciones se irán deformando a medida que vayan transcurriendo las vueltas, y afectará con ello a la conducción.



2 La versión final de Sega Rally contará con opciones de competición multijugador a través de Internet, aunque aún no se ha confirmado el número de participantes.







PS3

COLIN MCRAE DIRT

A LA VENTA EN SEPT.

EL CAMPEÓN DEL MUNDO SE ALÍA CON LA «NEXT GEN»

Hacía ya bastante tiempo que no teníamos noticias de la saga estrella de la compañía británica **Codemasters**. Ahora sabemos que sus programadores han pasado todo este tiempo preparando el debut de la serie en **PlayStation 3** de la forma más espectacular posible y, por lo visto hasta el momento, van por buen camino. El nuevo *Colin* presenta uno de los apartados gráficos más brillantes que se han visto hasta la fecha en la flamante consola de **Sony**. Aún quedan por pulir algunos detalles (como la fluidez de movimientos en ciertos momentos), pero todo lo que respecta al modelado de los vehículos, los entornos, los efectos de luz y, sobre todo, los daños de los coches, han sido reproducidos de una manera increíblemente realista. Tan solo habíamos visto algo similar en *MotorStorm*, juego con el que comparte más de un detalle: como es el potente motor físico que ambos muestran, aunque en este Colin está aún más logrado.

El motor gráfico Neon recrea circuitos y vehículos con gran realismo

Todo cambia

Pero el apartado gráfico no es lo único que se ha visto modificado en esta nueva entrega. Y es que la fórmula de juego también ha sufrido importantes modificaciones. Hasta la fecha, la saga se había centrado en las competiciones de rally tal y como se conocen por estos lares, con un único jugador contra el crono. Sin embargo, ahora los programadores han introducido nuevas modalidades que se alejan de esta disciplina, cada una de ellas con sus vehículos característicos.

La estrella es, sin duda, la prueba denominada *CORR*, en la que varios vehículos todoterreno compiten a la vez sobre circuitos cerrados llenos de obstáculos. Pero también habrá enfrentamientos uno contra uno (*crossover*), subidas a montañas (*hill climb*) y hasta carreras que combinan la conducción *Off-road* con la que se produce sobre asfalto.

El modo principal de juego, llamado Estrellato, presenta una pirámide en la que se combinan más de cien de estas pruebas. A medida que avances por ellas irás obteniendo nuevos vehículos, mejorando los que ya tengas y consiguiendo diseños exclusivos para los mismos... Además, el juego contará con funciones On-line. «

COMPAÑÍA **CODEMASTERS** | DESARROLLADOR **CODEMASTERS** | DISTRIBUIDOR **CODEMASTERS** | GÉNERO **CONDUCCIÓN** | JUGADORES 1 | www.codemasters.com



La vista en primera persona, la más realista.



Tiempo variable. Los circuitos cuentan con diferentes condiciones meteorológicas, que influirán determinantemente en la conducción.


La moviola. Después de cada carrera podrás contemplar una espectacular repetición con todo lujo de detalles.




Más suciedad. Al igual que pasaba en MotorStorm, los vehículos se irán ensuciando con el polvo y el barro presentes en los trazados.

COLIN MCRAE DIRT

TÉCNICA: ★★★★★
JUGABILIDAD: ★★★★★
LO MEJOR: Incorpora grandes novedades a la saga y mayor variedad de competiciones contra otros vehículos simultáneamente.
LO PEOR: Aún le queda por pulir la fluidez de movimientos. El modo On-line no es todo lo completo que debería ser.




PRIMERA IMPRESIÓN ★★★★★


Por primera vez en la saga, podrás enfrentarte a otros rivales de forma simultánea.



claves

1 El motor que gestiona los daños en los vehículos es uno de los más potentes que se han visto en un juego de estas características. Un mal golpe y acabarás fuera de la competición en el acto.



2 La saga se aleja en muchas de sus pruebas de lo que todos conocemos como un rally convencional, para centrarse en otros tipos de competiciones todoterreno protagonizadas por diferentes vehículos.



VERSIÓN BETA

Comparativa
PS3 sobre ruedas



Podrás «intimidar» a los rivales para que pierdan el control de sus vehículos y así adelantarles con facilidad durante las carreras.

PS3

JUICED 2
HOT IMPORT NIGHTS

A VUELTAS CON EL MUNDO DEL TUNING. SÍ, OTRA VEZ MÁS.



Mientras que otras sagas de conducción similares, como *Need For Speed*, preparan para sus nuevas entregas propuestas radicalmente diferentes a lo que nos tenían acostumbrados hasta ahora, parece que los desarrolladores de **Juice Games** han decidido seguir fieles a la fórmula que les funcionó en el primer capítulo. ***Juiced 2*** presenta como principal novedad la adaptación de la licencia *Hot Import Nights*, que por lo que nos cuentan es el conjunto de competiciones de este tipo más popular en los Estados Unidos. Así pues, tras crear a tu avatar, te introducirás de lleno en una serie de carreras de varios tipos (circuito, derrape, eliminación...) que se presentan de una forma mucho más clara que en la primera entrega (aún recordamos aquel confuso calendario de eventos). Para ir ascendiendo no será necesario triunfar en todas ellas, sino conseguir los objetivos que se van proponiendo en cada etapa. Los circuitos, esta vez, están inspirados en localizaciones reales de Londres, Roma, Tokio, Sidney y París (aunque se han creado con bastante imaginación), por lo que podrás competir, por ejemplo, bajo la Torre Eiffel.

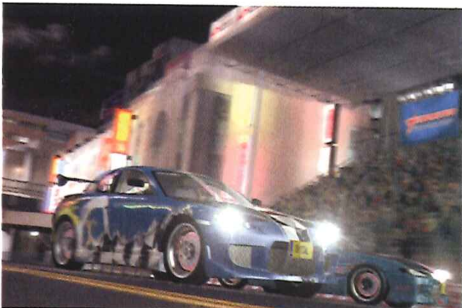
Creando corredores

Una de las novedades más originales que presenta el juego es la introducción del concepto de «ADN del piloto». Este apartado reflejará, basándose en multitud de variantes, la «personalidad del corredor». A medida que vayas compitiendo y comportándote de una forma determinada, este ADN se irá definiendo. Así, podrás ser un corredor arriesgado, «marrullero» o frío como el hielo. Desde **THQ** nos han prometido que será posible descargar desde la red el ADN de otros jugadores para competir contra un rival que representará su personalidad, e incluso contra el de personajes famosos.

Por lo demás, el título presenta una buena colección de vehículos reales de todo tipo (desde utilitarios a deportivos) que podrán ser modificados de mil formas y un control de lo más *arcade*, basado en los derrapes. Este punto, sin embargo, aún dista mucho de ser perfecto, ya que negociar cada curva puede resultar complicado.

COMPAÑÍA **THQ** | DESARROLLADOR **JUICE GAMES** | DISTRIBUIDOR **THQ** | GÉNERO **CONDUCCIÓN** | JUGADORES x 8 | www.thq-games.es







Catálogo de máquinas. El juego cuenta con más de noventa vehículos reales de varios fabricantes y de distintas zonas del planeta, y más de 350 piezas de modificación.



Drifting extremo. Controlar el derrape será fundamental en el juego. Es la forma de obtener «nitros» y además existen pruebas dedicadas exclusivamente a esta característica.



JUICED 2 HIN



TÉCNICA: ★★★★★
JUGABILIDAD: ★★★★★
LO MEJOR: Las localizaciones de los circuitos son de lo más original y espectacular. Multitud de modelos y opciones de personalización.
LO PEOR: Técnicamente se espera mucho más de un juego como éste. El sistema de control no acaba de convencernos...

PRIMERA IMPRESIÓN ★★★★★

En esta ocasión se han recreado conocidas ciudades de todo el mundo

claves

1 Todo lo que rodea a las competiciones, como las chicas que bailan ligeritas de ropa y los DJ, también ha sido incluido en el juego a través de espectaculares escenas.



2 En el garaje podrás modificar tu vehículo, ponerle pegatinas y vinilos, pintarle de diferentes tonalidades y mejorar su rendimiento a base de kits prediseñados.



PS3 PS2 PSP

VERSIÓN BETA

Próximamente en tu consola

¡EL DOBLAJE! Todo sobre la producción y el doblaje de Heavenly Sword, en la pág. 138

Aprende a utilizar los tres tipos de ataque de Nariko. También serán útiles para aprender a defenderse del enemigo.



PS3

HEAVENLY SWORD

¿JUEGO O SUPERPRODUCCIÓN DE CINE?

PRIMERA IMPRESIÓN

R.DREAMER
La bautizada como «diosa de la guerra» nos ha dejado tiritando y con ganas de probar una versión definitiva de sus aventuras.

A LA VENTA EN SEPT.

La producción de videojuegos está alcanzando ya presupuestos dignos de las grandes superproducciones de Hollywood. Una de las grandes esperanzas de **Sony** para **PlayStation 3**, ***Heavenly Sword***, no se queda atrás en esta batalla de cifras. En su consecución han participado más de 500 personas, una compañía de efectos de sonido (**Play it by ear**) con experiencia en el mundo del cine, y **WETA Studios** (conocidos por ser los responsables de los efectos especiales en la trilogía de *El Señor de los Anillos*) para la captura de movimientos. El mismísimo Andy Serkis (Gollum) ha sido el encargado de dirigir a los seis actores que dan vida a los personajes del juego. Él se ha enfundado los polígonos del rey Bohan, enemigo de la protagonista del juego para dar movimiento a su rostro y su cuerpo.

Un viaje a Cambridge

Para conocer de primera mano a los creadores de *Heavenly Sword*, el pasado 19 de julio viajamos hasta Cambridge. En el centro de la ciudad universitaria se encuentran las oficinas de **Ninja Theory**. Durante cuatro años han estado dando forma a uno de los videojuegos más esperados de la poderosa **PlayStation 3** y, como has podido leer al inicio, no han escatimado en gastos para conseguirlo.

Tameem Antoniades, uno de los fundadores de la compañía, nos comentó que estaban sorprendidos por la evolución que ha sufrido el juego. «El primer tráiler del juego tardaba dos horas en renderizarse, y ahora transcurre en tiempo real». Una de las principales preocu-

COMPAÑÍA **SONY C.E.** | DESARROLLADOR **NINJA THEORY** | DISTRIBUIDOR **SONY C.E.** | GÉNERO **ACCIÓN** | JUGADORES 1 | www.heavenlysword.com

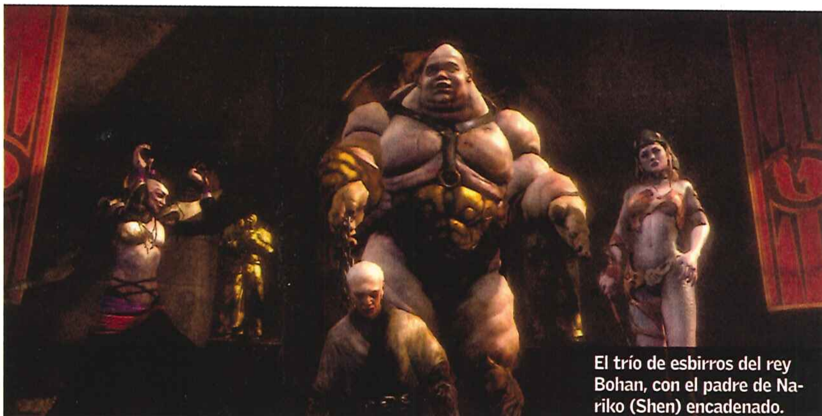




A COMBATIR.

Nariko posee tres estilos de ataque y defensa. Pulsando R1, ataques poderosos; sin pulsar R1, veloces; y con L1 apretado, a distancia.





El trío de esbirros del rey Bohan, con el padre de Nariko (Shen) encadenado.

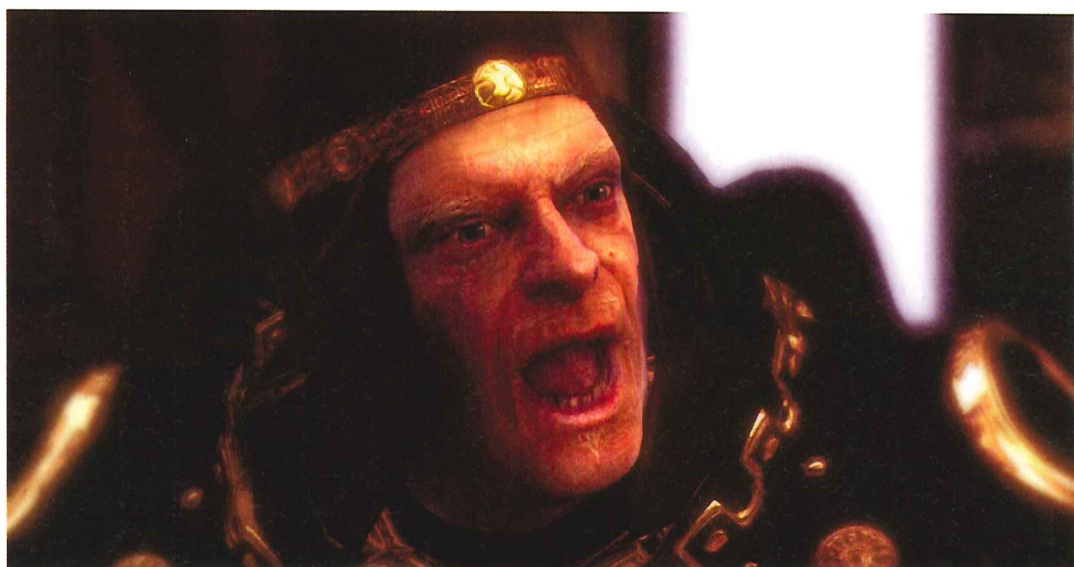


En algunas misiones del juego pasarás a controlar a Kai, hermanastra de Nariko. Aprovecha el sigilo y su puntería.





INSPIRACIÓN CLÁSICA. El ilustrador del juego, Alessandro Taini, nos contó que para su trabajo se había inspirado en la obra de pintores clásicos como Rembrandt.





Nariko lucha contra Roach, hijo del malvado rey Bohan. Para batir a este amasijo de carne tendrá que utilizar la espada y elementos del escenario.

paciones de **Ninja Theory** ha sido dotar a su criatura de un motor gráfico digno de **PlayStation 3**. La inspiración en juegos como *Ico* o películas como *Hero* y *Tigre y Dragón* se deja notar. Los escenarios son paisajes que se pierden en el horizonte, con majestuosas construcciones y un sistema de iluminación que les confiere un gran realismo.

Pero, aunque el paso del tiempo ha permitido evolucionar al juego técnicamente, el concepto apenas ha variado desde el principio. El jugador controla a una guerrera poseída por una espada que le consume la vida. El objetivo de la *Heavenly Sword* es atizar mandobles a diestro y siniestro. Si lo haces con cierto sentido del orden, podrás disfrutar de magníficos *combos* en los que es posible combinar las tres técnicas de combate que posee Nariko. Uno de los grandes alicientes del título es que posee un segundo personaje como protagonista. Es Kai, la hermanita de Nariko. Alocada y salvaje, prefiere utilizar su arco al combate cuerpo a cuerpo. Si mantienes pulsado el botón de disparo, pasarás a controlar el proyectil (bala de cañón,

Nariko viene dispuesta a terminar con el reinado de Lara Croft

flecha, etc.) en una vista en primera persona y utilizar el sensor de movimiento para dirigir su trayectoria.

Pero no solo de abatir hordas enemigas a lo *God Of War* vive el héroe. Nariko también tendrá que enfrentarse a los lugartenientes del rey Bohan. Whiptail, un cruce entre una mujer y un lagarto; Roach el obeso hijo bastardo del rey o Flying Fox, serán algunos de los numerosos escollos más importantes de la aventura con los que el jugador se cruzará. El juego parece ya listo para su lanzamiento en septiembre. Quizá se podrían pulir algunas animaciones y en determinados momentos, a pesar de que el juego está a 720p de resolución, se percibe cierta brusquedad. De cualquier forma, resulta increíble ver a cientos de enemigos avanzar por una planicie, mientras Nariko intenta destruir todas sus catapultas a cañonazos.



La imaginación y el chip Cell dan vida a impresionantes escenarios en el juego.







Y se hizo el sonido. Tom Colvin ha trabajado junto al compositor Nitin Sawhney y la compañía de efectos de sonido Play it by ear (Tigre y Dragón, Misión Imposible III).

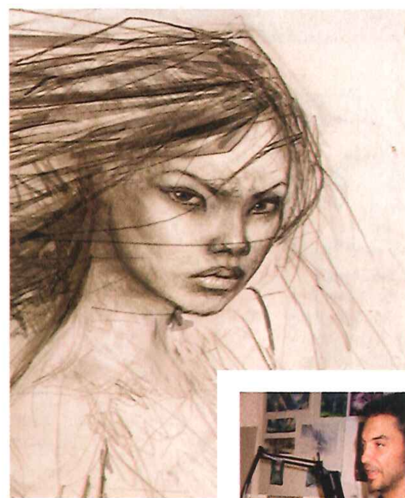




Las armas a distancia tienen una vista en primera persona dejando pulsado el disparo.



La espada celestial está matando lentamente a Nariko, inflexible con sus enemigos.





Nariko Alessandro nos enseñó el primer boceto (imagen superior) que realizó sobre la protagonista del juego.

claves

1 Un contundente y completo sistema de combate y un impresionante catálogo de escenarios plenos de colorido.



2 Además de la protagonista, Nariko, el juego incluye a un segundo personaje jugable. Es Kai, hermana adoptiva de la pelirroja, que dará un estilo completamente diferente al juego en sus misiones.



VERSIÓN BETA



STUNTMAN IGNITION

PS2 PS3

«DRIVER» RESUCITADO PARA TUS MANOS Y OJOS

PRIMERA IMPRESIÓN

R. DREAMER
Estoy deseando acabar estas líneas para continuar rodando nuevas escenas. ¡Por Dios, que no se termine nunca esta peli!



Fue escuchar *Stuntman* y se me hizo la boca agua. Palabras como **Reflections** y *Driver* surgieron de mi memoria, recordando la mejor física que se haya concebido hasta la fecha en un juego de conducción. Fue hace mucho tiempo, en el 2000, jugando con una **PSone**.

Dos años después, **Reflections** desembarcó en **PlayStation 2** con otro título de conducción: *Stuntman*. Esta vez la originalidad venía dada por la profesión del protagonista, un especialista en la conducción para doblar escenas de cine. El juego no caló muy hondo entre el público, pero de nuevo **Reflections** volvió a dejar claro que eran los mejores a la hora de representar el comportamiento de un coche en un título de consola.

Han tenido que pasar cinco años para que la saga *Stuntman* vuelva a la vida. Una vez más, lo hace en una plataforma recién nacida: **PlayStation 3**, aunque su desarrollo ha corrido a cargo de **Paradigm Studios**. ¿Significará esto que la magia del grupo de desarrollo de Newcastle se ha perdido para siempre, para dejarnos una segunda parte insulsa y sin gracia?

Mejorar el pasado

Pues resulta que los desarrolladores de **Paradigm Studios** no solo han sabido plasmar la idea original del *Stuntman* de **Reflections**, sino que además han sabido ajustar la dificultad al hacerlo mucho más accesible y divertido.

El bloque principal de ***Stuntman: Ignition*** está formado por una serie de misiones bajo el título de Profesión. En concreto un total de seis películas, todas ellas parodian conocidos largometrajes como *Dante's Peak* (*Aftershock*), *Rambo* y pelis de acción militar (*Strike Force Omega*), *Dukes of Hazzard* (*Whoopin and a Hollerin' II*, secuela del filme homónimo del primer *Stuntman*), *Bullit*, *Harry el Sucio* y cualquiera de persecución policial ▸



COMPAÑÍA **THQ** | DESARROLLADOR **PARADIGM STUDIOS** | DISTRIBUIDOR **THQ** | GÉNERO **CONDUCCIÓN** | JUGADORES **x8** | www.stuntmanignition.com

EL RODAJE



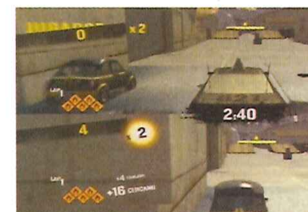
PROFESIÓN. Es el modo principal del juego, con seis películas, Rarezas (pantalla superior: rodaje del anuncio de Armor-All) y Ensayos para mejorar la técnica.



CONSTRUCTOR. Realiza acrobacias en una pista de estilo libre o crea tus propios circuitos para lucirte haciendo diabluras.



DESAFÍO. Esta modalidad se divide en Estilo Libre y Dirigido. Cada uno cuenta con cuatro escenas diferentes para completar.



MULTICHOQUE. Modos de juego a pantalla partida, en Red y On-line: Batallas Exteriores, Carreras Exteriores, Torneo de Montajes.



Ábrete paso por las calles de San Francisco con este poderoso camión de bomberos.



¿BOND, STUNTMAN BOND? En una de las películas tendrás que doblar a un espía que no puede esconder su semejanza con el mítico súper-agente creado por Ian Fleming.











VEHÍCULOS



BUGGY. Una misión en Sudamérica y un buggy a tu servicio. Es idóneo para hacer maniobras rápidas y colarse por huecos inverosímiles. Aunque en ocasiones parezca ingobernable...



BOMBEROS. Si de pequeño habías soñado con ser bombero, Stuntman te dará la oportunidad de conducir un resplandeciente camión del cuerpo para sembrar el pánico en San Francisco.



MONSTER TRUCK. En Whoopin' and a Hollerin' II, además de doblar a un paleto conducirás algunos de los vehículos más espectaculares y destructivos de todo el juego.



MOTOS. Entre los más de 25 vehículos de Stuntman, también hay sitio para diferentes tipos de motos. En la pantalla tendrás que pilotar arriesgadamente para esquivar la lava del volcán.



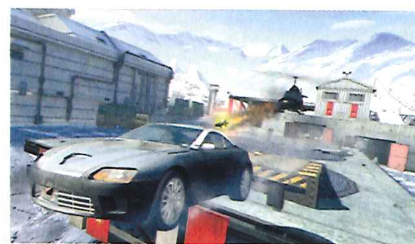






¿Más divertido que conducir un tráiler cargado con un misil Scud?





¡Buena toma! Sigue las indicaciones del director sin cometer un error para obtener estrellas y desbloquear nuevos niveles.





SENSACIÓN DRIVER. El idolatrado título de Reflections, aquel juego que nos descubrió lo que era una persecución de verdad en PSone, tenía algo en común con este Stuntman de Paradigm St.: si coges el mando, no podrás soltarlo.

en San Francisco (*Overdrive*), la saga de James Bond (*Never Kill Me Again*) y una de superhéroes (*Night Avenger*). Cada una está divida en seis escenas, según las vayas completando recibirás estrellas que indicarán lo bien que lo has hecho. Tendrás que afinar mucho si quieres desbloquear los últimos niveles, porque te pedirán un número determinado de estrellas para entrar.

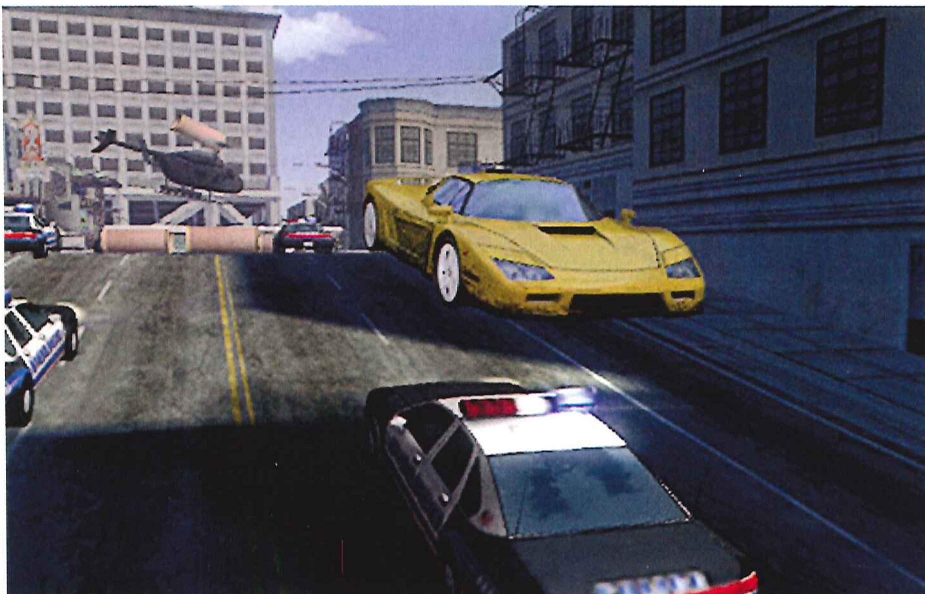
Quién dijo aburrimiento

Si en algún momento llegas a cansarte del rodaje de escenas, ***Stuntman: Ignition*** te tiene reservadas unas cuantas sorpresitas más. Dentro del mismo modo Profesión, verás una sección denominada Rarezas. A lo largo del juego, según vayas cumpliendo objetivos, irás viendo cómo se abren nuevas escenas que se esconden aquí. El rodaje de anuncios y otras lindezas por el estilo, en las que sólo puedes cometer un fallo, te volverán majareta para completarlas.

Además de la modalidad Profesión, encontrarás tres modos más: dos de ellos multijugador y con posibilidad de juego On-line. El primero se llama Multichoque y el segundo, Constructor. Finalmente, te quedará explorar Desafío, una modalidad en la que dispones de dos opciones: Estilo Libre y Dirigido, ambas con cuatro escenas que completar.

Como ya he comentado al principio, **Paradigm Studios** ha ajustado al máximo la dificultad de ***Stuntman: Ignition***. Si los cinco fallos que te permite el juego te parecen pocos, existe la posibilidad de entrar en un modo fácil en el que podrás cometer hasta un total de diez errores y conducir de forma más relajada. La acción pierde intensidad, pero al menos tendrás la oportunidad de terminar la secuencia y ver la repetición.

Si, por el contrario, estás cómodo con la dificultad inicial, siempre te quedará la opción de intentar encadenar las acciones (indicadas con señales amarillas durante el juego), con maniobras arriesgadas (pasar cerca de obstáculos, romper partes del escenario, etc.) para recibir una buena recompensa en la puntuación final de cada escena.





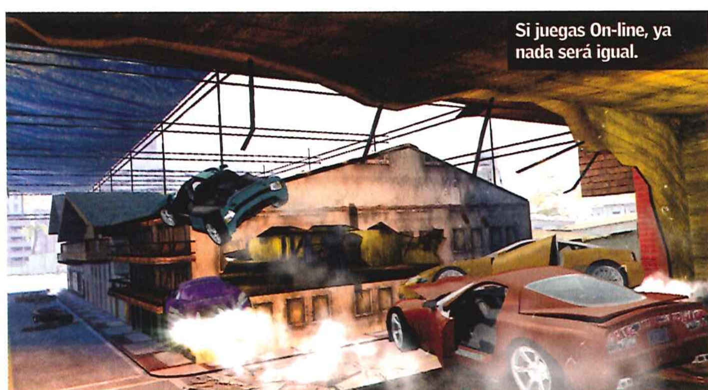


PlayStation 2.

La versión «menor» del juego parece serlo en todos los sentidos. Esperemos que corrijan algunas menudencias para que la experiencia sea lo más similar a lo probado en PS3.



Pasa cerca de obstáculos, haz derrapes y maniobras peligrosas para encadenar la secuencia.



Si juegas On-line, ya nada será igual.



Pilota hasta un vehículo anfibio sobre nieve.

claves

1 Una mecánica simple que puede complicarse hasta el infinito y dar lugar a espectaculares secuencias de película.



2 Variedad de vehículos para conducir, más de 25 diferentes. Diferentes modos de juego tanto On-line como Off-line que conforman uno de los títulos más divertidos y mejor concebidos para PS3.



Fito & Fitipaldis aparece con su Soldadito marinero.

Sol - da - di - to ma - ri - ne - ro
Co - no - cis - te-a-u - na si - re - na

SINGSTAR

PS3

SU SALTO A PS3 VIENE ACOMPAÑADO DE UNA TIENDA VIRTUAL

PRIMERA IMPRESIÓN



ANNA

El repertorio de canciones del juego es algo añejo. Lo mejor, la posibilidad de acceder a la SingStore.

5 DE SEPT. A LA VENTA

Nueva plataforma, nuevo *look*, al fin. Menús, fondo de pantalla, Cedeteca... todo ha sido rediseñado ligeramente, aunque se han dejado intactos los modos de juego. Si algo funciona, ¿para qué cambiarlo? Cantar 1 solo, Dueto, Batalla, Pasa el Micro... Así que, la forma de jugar también es la misma: con micro en mano, deberás entonar el tema siguiendo las indicaciones que aparecen en pantalla, tú solo, con un amigo, o incluso con siete. Pero la nueva imagen de los menús no es la única novedad. En el menú principal, junto a la opción Jugar a *SingStar*, hay dos «pestañitas»: Mi galería de Medios y On-line, que te permiten acceder a la Comunidad *SingStar* (supuestamente estará disponible desde el mismo día del lanzamiento del juego). Sin duda, esta opción es la que realmente hace que merezca la pena comprarte esta nueva edición ya que a través de la *SingStore* podrás descargarte inicialmente un total de 300 canciones de anteriores entregas y de versiones especiales de otros países, además de compartir con otros usuarios vídeos y fotos de tus actuaciones más brillantes.

El repertorio de canciones escogidas para esta edición es algo extraño, sobre todo teniendo en cuenta que el último aparecido en **PlayStation 2** recogía los Nº 1 de 40 Principales. Es decir, las 30 canciones eran actuales (aún se escuchan en la radio) y de los artistas nacionales de más éxito del momento. Por eso no se entiende que los *singles* incluidos para la entrega de *next gen* pertenezcan a trabajos de hace más de siete años. Eso sí, dudo de que haya alguien que no se las sepa... *Losing my religion* de REM, *Corazón partío* de Alejandro Sanz, *19 días y 500 noches* de Joaquín Sabina, *Ya nada volverá* de El Canto del Loco, etc. Menos mal que por fin nos dan la oportunidad de crear nuestro *SingStar* a la carta...

COMPAÑÍA **SONY C.E.** | DESARROLLADOR **LONDON STUDIO** | DISTRIBUIDOR **SONY C.E.** | GÉNERO **KARAOKE** | JUGADORES **x8** | www.singstargames.com

claves

1 Es una de las ediciones que ha conservado más canciones de la versión inglesa original (12 en total): Toxic, Britney Spears; Fix You, Coldplay; Hey Yah, Outkast; No surprises, Radiohead; Alright, Supergrass...



2 Esta es la nueva imagen que presentan los menús de SingStar. Por fin han dejado de utilizar el simple y ya aburrido fondo blanco de las versiones de PlayStation 2.





SingStore. Supuestamente, el día de lanzamiento de Sing Star para PS3 estará disponible la SingStore: una tienda On-line donde, inicialmente, habrá unas 300 canciones (nacionales e internacionales) que podrás descargar.



Del disco Naturaleza Muerta (2001) de Fangoria, Sony C.E. ha escogido No sé que me das.





Como en todos los SS, deberás alcanzar el tono indicado en pantalla para conseguir buena puntuación.




La arquitectura del juego es simplemente apabullante.

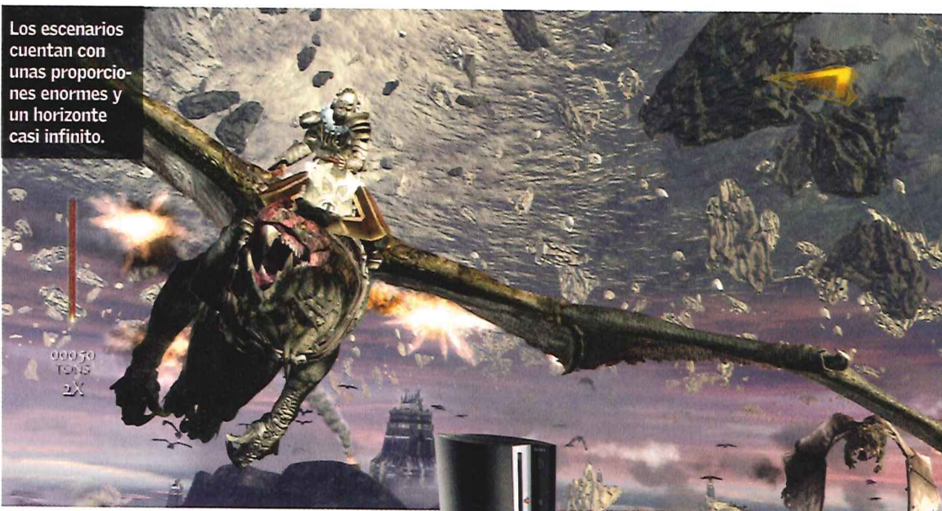




Imaginación al poder. El catálogo de criaturas de todo tipo que presenta el juego da buena muestra del gran trabajo de sus diseñadores.






Los escenarios cuentan con unas proporciones enormes y un horizonte casi infinito.

LAIR

EL DEBUT DE FACTOR 5 EN PLAYSTATION 3, POR FIN A LA VUELTA DE LA ESQUINA

PS3

COMPAÑÍA **SONY C.E.**
DESARROLLADOR **FACTOR 5**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
GÉNERO **ACCIÓN**
JUGADORES

www.us.playstation.com/Lair/

Uno de los primeros juegos en ser anunciados para la flamante consola de **Sony** (tras un largo proceso de desarrollo) se encuentra a punto de ver la luz, y nosotros ya hemos podido disfrutar de una versión casi final. ***Lair*** ha sido concebido como si de una gran producción cinematográfica se tratara, empezando por el cuidado argumento. En un mundo de fantasía, dos reinos rivales se disputan el control de un territorio devastado por desastres naturales. Tú encarnarás a Rohn, un guerrero de élite perteneciente a la civilización *Asylian* (los buenos), que deberá defender a su gente del ataque de los salvajes *Mokai* (los malos). Para lograrlo, contará con el arma más devastadora de su ejército: nada más y nada menos que un dragón. De hecho, prácticamente todo el juego se desarrolla a lomos de esta mítica criatura.

Finalmente, el sistema de control ha adoptado como única opción el sensor de movimiento del *Sixaxis*, algo que en un principio puede complicar algo las cosas, pero que desde luego proporciona una experiencia de juego mucho más genuina. La guerra, que tiene lugar entre ambos reinos, provocará enormes batallas a varios niveles (tierra, mar y aire), en las que deberás ir cumpliendo una serie de objetivos mientras acabas con los rivales (tropas humanas, criaturas de todo tipo...), utilizando el aliento ígneo del dragón o sus poderosas garras. Todo ello con una de las direcciones de arte más impresionantes que se han visto en juego alguno.

Una cuidada trama argumental se va desgranando magistralmente entre las misiones

PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY
Lair ha cautivado nuestros sentidos gracias a la majestuosidad que derrochan todos sus apartados.

A LA VENTA
EN SEPT.

claves

1 A medida que avances en el juego podrás acceder a nuevos y más poderosos dragones, que reposarán en los establos del castillo.



2 La mitológica criatura que protagoniza el juego podrá expulsar fuego por sus fauces de varias formas, atacar con sus garras o con la cola, según el momento y los enemigos a los que se enfrente.



PlayStation 2

12+
www.pegi.info

Toda una galaxia por descubrir... ¡al abordaje!

¿Quieres explorar galaxias desconocidas y luchar por fantásticos tesoros como lo haría un pirata? Descubre lugares mágicos donde te esperan riquezas que jamás hubieras imaginado que existieran.

¡Pero cuidado!

Aunque no haya una gota de agua, la galaxia está llena de tiburones.



roguegalaxygame.com





VERSIÓN BETA


Los gráficos alcanzan un nivel de detalle y fluidez pocas veces visto en PS2.



EN CASTELLANO. Rogue Galaxy aterrizará en nuestro país completamente traducido al castellano. Y, aunque el doblaje se ha quedado en la lengua de Shakespeare, el equipo de Level 5 nos permitirá disfrutar del juego a 60 Hz.








Cinemáticas. En la misma línea gráfica que el resto del juego, salvando las diferencias, claro.


Cada personaje contará con un buen número de técnicas y ataques especiales.

ROGUE GALAXY

UNA DE PIRATAS ESPACIALES A LO RPG, POR FAVOR

PS2

COMPAÑÍA **SONY C.E.**
DESARROLLADOR **LEVEL 5**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
GÉNERO **RPG**
JUGADORES

www.roguegalaxygame.com

Está claro que nuestras **PlayStation 2** aún tienen mucho que decir y buena prueba de ello es esta pequeña joya en forma de *RPG* que nos trae el equipo responsable de otros títulos de éxito como *Dark Chronicle* o el último *Dragon Quest*. Muy al estilo de estos dos juegos, ***Rogue Galaxy*** deleitará a los jugadores con un entorno gráfico digno de la mejor serie de *anime*, haciendo gala de la interesante técnica de *cell-shading* que tan bien dominan los desarrolladores de **Level 5**. El motor gráfico lleva al extremo todo el potencial de **PlayStation 2**, mostrando enormes escenarios repletos de detalles, personajes y de gran profundidad; y todo ello sin resentirse lo mínimo.

El argumento te situará en un universo en guerra dividido en dos facciones. El protagonista, Jaster Rogue, comienza la aventura en su planeta natal, ahora esclavizado por uno de los bandos. Como es de imaginar, Jaster no permanecerá demasiado tiempo en esta desafortunada situación, y comenzará así un épico viaje en el que el usuario contará además con la ayuda de otros siete personajes más, cada uno cuidado hasta el mínimo aspecto (tanto en su apartado estético, como en el trasfondo que los sitúa en la historia).

Tan pulida como la historia estará el sistema de juego. El tradicional modo de Exploración dará paso a las batallas sin ningún cambio de escenario y sin aparentes tiempos de carga. Los combates, muy dinámicos y en tiempo real, permitirán controlar directamente al personaje, y dejará los comandos típicos del género para acciones secundarias. Para rematar, ***Rogue Galaxy*** llegará a nuestro país completamente traducido al castellano y con la posibilidad de disfrutarlo a 60 Hz.

PRIMERA IMPRESIÓN



CRONO
Un excelente RPG, cuidado al detalle en el apartado gráfico y con un desarrollo que promete muchas horas de juego.

A LA VENTA
EN SEPT.

claves

1 Aunque los combates sean en tiempo real, no podrás atacar eternamente. Cuando la barra de acción de tu personaje se agote, busca un lugar seguro y pulsa R1 para cubrirte mientras la barra se recarga.



2 ¿Y esas pintas? Los cambios de «modelito» no solo variarán el aspecto estético del personaje... Pero no vamos a desvelar el misterio. Deberás avanzar en la aventura para comprobarlo por ti mismo.



VERSIÓN BETA









PS3

CLIVE BARKER'S JERICHO

SIETE PERSONAJES DE LO MÁS PARTICULAR CONTRA EL MAL MÁS ANTIGUO DEL MUNDO

PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY
Un planteamiento muy original y una cuidada ambientación, lo más destacable del juego.



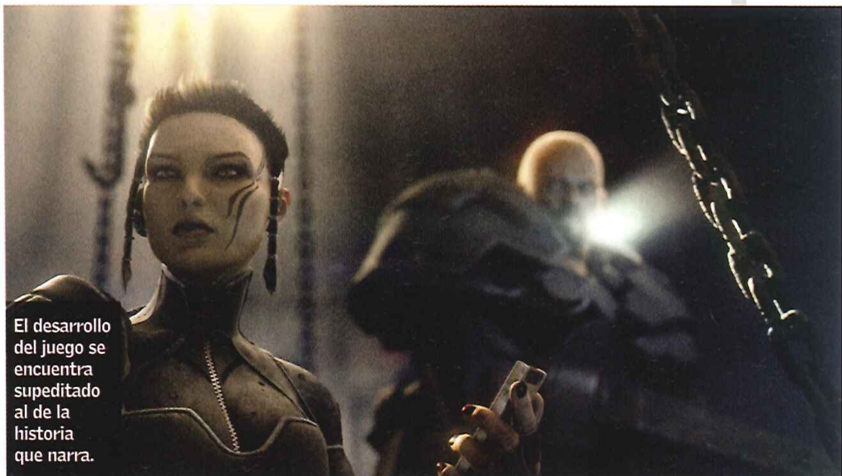
Los programadores del estudio español **Mercury Steam** están dando los últimos retoques a la que se convertirá en la primera producción íntegramente patria para los sistemas de nueva generación. En estrecha colaboración con el maestro del terror, Clive Barker, han creado un *shooter* en primera persona que poco tiene que ver con lo que estás acostumbrado a experimentar en este tipo de títulos. Así, el cuidado argumento (pieza fundamental del juego) narra cómo un equipo de siete hombres y mujeres es enviado a la ciudad de *Al-Khali* en la actualidad para evitar que despierte el mayor enemigo de la humanidad.

Cada uno de estos personajes, además de contar con un arma principal y otra secundaria (desde un rifle de francotirador a una *katana*, pasando por una ametralladora o granadas de mano), cuenta con un poder paranormal y único. Ralentizar el tiempo, invocar a un demonio de fuego, revivir a un compañero caído, mover objetos con la mente, transformar su propia sangre en daño contra los enemigos... El catálogo es amplio y de lo más original. Divididos en dos equipos, *Alfa* y *Omega*, el jugador podrá encarnar a cualquiera de ellos en (casi) cualquier momento con solo pulsar un botón, mientras que los otros seis serán manejados por la consola. Como supondrás, la colaboración entre todos ellos será vital, tanto a la hora de acabar con los rivales como el superar obstáculos de todo tipo. Varios entornos históricos diferentes, bellas muestras de arquitectura y gore, mucho gore, esperan al más valiente jugador.

Podrás encarnar a siete personajes diferentes, cada uno con sus habilidades

COMPAÑÍA **CODEMASTERS** | DESARROLLADOR **MERCURY STEAM** | DISTRIBUIDOR **CODEMASTERS** | GÉNERO **ACCIÓN** | JUGADORES 1 | www.codemasters.com/jericho





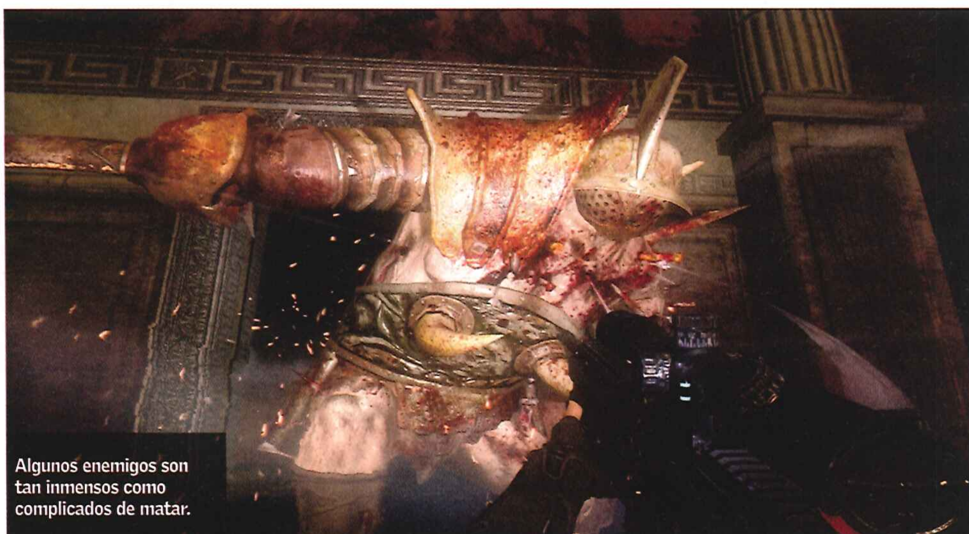
El desarrollo del juego se encuentra supeditado al de la historia que narra.



Ayuda a tu compañero. Cuando el personaje al que encarnas sea abatido, el control pasará a otro del mismo equipo. Sin embargo, cualquiera de ellos podrá sanarle si se acerca a él con solo pulsar un botón.







Algunos enemigos son tan inmensos como complicados de matar.



Viajes temporales. La ciudad perdida de Al-Khali, en la que se desarrolla la acción, cuenta con varias zonas ancladas en diferentes periodos de la historia.

Gora a go-go. La mano de Clive Barker se nota sobre todo en el diseño de los enemigos, todo un festival de vísceras en movimiento.





claves

1 Para relatar la compleja historia del juego se han utilizado secuencias de vídeo y otras generadas por el propio motor gráfico desarrollado por los programadores.



2 Todos los personajes cuentan con una personalidad muy definida que irás descubriendo a medida que avance el juego, además de mostrar un variado repertorio de traumas en su pasado.



VERSIÓN BETA







Entrénate con la caza menor. Después únete a otros cazadores a por bichos grandes.

MEJOR ACOMPAÑADO. Una de las mejores formas de disfrutar Monster Hunter Freedom 2 es en compañía de tres amigos en el modo ad hoc. Podrás formar una partida de caza y salir a por las grandes bestias que habitan en los alrededores de la aldea Pokke, con cierta ventaja.





MONSTER HUNTER FREEDOM 2

PSP

PURA DINAMITA EN UN MARAVILLOSO ENTORNO GRÁFICO Y TODO CONDENSADO EN UN UMD

COMPAÑÍA **CAPCOM**
DESARROLLADOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
GÉNERO **AVENTURA DE ACCIÓN**
JUGADORES

www.capcom-europe.com

Si hace dos años alguien me asegura que voy a ver algo similar a ***Monster Hunter Freedom 2*** en una **PSP**, le hubiera tomado por un loco. Ahora no me quedaría más remedio que rendirme ante la evidencia y quitarme el sombrero ante **Capcom**.

La segunda entrega de la saga de cazadores de monstruos es un auténtico desfase respecto a su anterior entrega. Se han diseñado más de 250 misiones, en las que podrás usar unas 700 armas diferentes para combatir contra más de 70 monstruos. El juego está basado en *Monster Hunter 2* para **PlayStation 2**, que hasta la fecha solo ha visto la luz en el mercado japonés. Si no estás habituado a su mecánica, no te quedará más remedio que pasar por la «escuela» y aprender a cazar desde cero. No tengas miedo, no es aburrido. Sigue los detallados consejos que te dan los habitantes de la aldea *Pokke* y no tardarás mucho en encontrarte sumido en el verdadero meollo del juego. Aprovecha las primeras misiones para ganar algo de dinero fácil y mejorar rápidamente a tu personaje. Solo con paciencia y visitando las tiendas del pueblo podrás hacer de tu personaje un cazador en condiciones de enfrentarse a impresionantes bestias.

No debes olvidar que ***Monster Hunter Freedom 2*** también te ofrecerá la posibilidad de jugar en modo *ad hoc* con otros tres jugadores, descargar contenidos adicionales a través de Internet y jugar a la «Caza del Tesoro» en modo Cooperativo.

PRIMERA IMPRESIÓN



R.DREAMER
Parece mentira que semejante calidad gráfica se despliegue en una PSP. ¡Y encima es divertido!

A LA VENTA **6** DE SEPT.

claves

1 Que cuatro jugadores cooperen resulta muy divertido, sobre todo a la hora de enfrentarse a las criaturas más voluminosas. A través del modo infraestructura será posible descargar nuevo contenido.



2 Gráficamente, MHF2 es una auténtica delicia. Te hará mirar algunos títulos de PlayStation 2 con desprecio. El precio a pagar son las innumerables zonas de carga, pero no hay duda de que merece la pena.



NOVEDADES DESDE 1€ *

VALKYRIE PROFILE 2 · WORMS OPEN WARFARE 2 · MONSTER HUNTER FREEDOM 2 · JOHN WOO PRESENTS STRANGLEHOLD · SEGA RALLY · STUNTMAN IGNITION

TRAENOS LOS JUEGOS CON LOS QUE YA NO JUEGAS Y PODRÁS DISFRUTAR DE ESTAS NOVEDADES POR SÓLO 1€

PROXIMAS APERTURAS

- C.C. ALCAMPO TELDE, Local 13, Autopista GC 1 Km8, Telde, Las Palmas de Gran Canaria
- C.C. GORBEIA, Local 52-53, Ctra. Miñano Mayor s/n, Autovia Vitoria-Bilbao km 9, 01138 Etxabarri - Ibiña
- c/ Arrabal Martín Folguera, 1, 43201 Reus, Tarragona
- C.C. Doñana, Local 97, 11540 Sanlúcar de Barrameda, Cádiz
- C.C. Eroski Abadiño, Local 8, 48220 Abadiño, Vizcaya

Localidad	Dirección	Teléfono
A CORUÑA		
A Coruña	C.C. 4 Caminos, L R-2 C/Ramón y Cajal, 53	981 143 111
Ferrol	C.C. Odeón, L 21 C/Castelao, parcela 91-94	981 386 480
S. de Compostela	C.C. Área Central, L 17-G C/Rua de Lisboa s/n	981 575 512
ALBACETE		
Albacete	C.C. Albacenter C/ Alcalde Conangla s/n	967 213 922
Albacete	C.C. Imaginalia L 51 Avda. Ramón Menéndez Pidal esq. N-322	967 249 141
ALAVA		
Vitoria-Gasteiz	C/ Adriano VI, 4	945 134 149
	C.C Boulevard de Vitoria, L 30 C/ Zaramaga, 1	945 124 535
ALICANTE		
Alicante	C.C. Plaza Mar 2 L B-46, Av. de Denia s/n	965 220 219
Orihuela	C.C. Ociopía,L.33 C/ Obispo V. Oliver, 2	966 744 633
ALMERÍA		
Almería	Av. de La Estación, 14	950 255 598
Almería	C.C. Mediterráneo L.35, pr. Av. del Mediterráneo, s/n	950 142 927
El Ejido	C.C. El Copo, L 106-107 Ctra. de Almerimar s/n	950 480 230
Roquetas de Mar	C.C. Gran Plaza L.98 Av. Alicún s/n	950 320 800
ASTURIAS		
El Entrego	C.C. Alcampo Valle Nalón, Ctra. AS-17 Km.47	985 661 600
Gijón	C.C. Los Fresnos, L B-63 C/Rio de Oro, nº3	985 151 242
Oviedo	C.C. Los Prados, L A-12 C/Fdez. Ladreda, s/n	985 119 994
	C.C. Parque Principado, L-11 Autovia A-66 Km. 4,5	985 260 717
Trasona	C.C. ParqueAstur, L. 4-5C/ El Pedrero, nº50	985 514 210
ÁVILA		
Ávila	C.C. El Bulevar. L. 51 Av. Juan Carlos I, 45	920 219 108
BADAJOZ		
Badajoz	C.C. Conquistadores,L12-13 Av. Elvas s/n	924 272 882
BALEARES		
Palma de Mallorca	C.C. Porto Pi Centro, L1422 Av. I. Gabriel Roca, nº54	971 405 573
	C.C. Palma - Inca Local 29 Autopista PM 27 Km3,9	971 229 515
Coll D'Enrabassa	C.C. Carrefour Palma II L.19 Av. Cardenal Rossel s/n	971 494 476
Ibiza	C/ Vía Púnica, nº5	971 399 101
BARCELONA		
Barcelona	C.C. Barcelona-Glories L.B224 Av. Diagonal, nº280	934 860 064
	C.C. La Maquinista, L.B31 C/ Ciutat Asunció, s/n	933 608 174
	C/ Pau Claris, nº97	934 126 310
	C/ Portaferrissa, nº30	933 023 619
	C/ Sants, nº17	932 966 923
	C.C. Diagonal Mar, L. 3660-3670 Avda. Diagonal, nº3	933 560 880
	C.C. Maremagnum L. B-21 Moll D'Espanya s/n	932 258 568
Badalona	C.C. Montigalá, L.26 C/ Olof Palme, s/n	934 656 876
Barberá del Vallés	C.C. Baricentro, L 31-32 Ctra. N-150 Km 6,7	937 192 097
Cornellá de LLobregat	C.C. LLobregat Centre, L.60 C. Esplugues 1-19	934 801 628
Gavà	C.C. Barnasud, L 40-41 C/ Progrés, 69	936 334 408
L'Hospitalet De Llobregat	C.C. Gran Vía 2, L 11 Av. De la Gran Vía75-97	932 590 229
	C.C. La Farga L. 40-41, Avda Josep Tarradellas s/n	932 601 883
Sant Adrià de Besòs	C.C. Sant Adrià, L.12 Av. de La Playa, s/n	934 639 917
Sant Boi De Llobregat	C.C. Sant Boi,L.26 Pol. Avd. De La Marina, S/N,	936 548 882
Sant Cugat del Valles	C.C. Sant Cugat L 35 Ctra. Sant Cugat- Rubí Km 4	936 746 571
Tarrasa	C.C. Carrefour Tarrasa, L.B-15-2, Autopista A-18, Km 18	937 363 358
BURGOS		
Burgos	C.C. Camino de la Plata, L 6-8 Av. Castilla y León, nº22	947 222 717
	C.C. El Mirador. Ctra. Santander km. 2,5	947 222 422
CÁCERES		
Cáceres	C.C. Ruta de la Plata, L.28 C/Londres, 1	927 233 170
CÁDIZ		
Jerez de la Frontera	C.C. Carrefour Jerez,L.6 Ctra. Nac. IV, Km 641	956 140 442
La Linea De La Concepcion	C.C. Gran Sur,L.50-52 Avda Colonia, Nº 9	956 175 964
San Fernando	C.C. Bahia Sur, L 17-18 C/Caño Herrera s/n	956 592 528
CANTABRIA		
Maliaño	C.C. Valle real, L B-4 C/ Alday, s/n	942 252 258
Santander	C.C. Peñacastillo-El Empalme, L 52	942 355 740
CASTELLÓN		
Castellón	C.C. Salera L C-48 Avda. Enrique Gimeno s/n	964 207 532
CIUDAD REAL		
Ciudad Real	C.C. El Parque-Eroski L.01 Avda. Europa, 45	926 227 354
CÓRDOBA		
Córdoba	C.C. Zoco L.15-A , Av. J. M. Martorell, s/n	957 468 076
	C.C. La Sierra. C/ Poeta E. Prados, s/n	957 273 331
	C.C. Córdoba Arcángel,B-44A. Av. del Arcángel, s/n	957 752 513
CUENCA		
Cuenca	C.C. El Mirador, L 60 Av. Mediterráneo s/n	969 225 031
GIRONA		
Girona	C/ Emili Grahit, 67	972 224 729
Figueres	C/ Morería, 10	972 675 256
Salt	C.C. Espai Gironès L. 1.49B C/Vial sud, Camino de Carlins s/n	972 439 026
GRANADA		
Granada	C/ Recogidas, 39	958 266 954
Motril	C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión	958 600 434
GUIPUZCOA		
San Sebastián	Av. Isabel II, 23	943 445 660
	C.C. Garbera, L.37 Travesía de Garbera, 1	943 393 948
Usurbil	C.C. Urbil, C/ Polígono Asteasuain, 7	943 367 788
Irún	C/ Luis Mariano, 7	943 635 293
HUELVA		
Huelva	C/ Tres de Agosto, 4	959 253 630
JAÉN		
Jaén	C.C. La Loma L 19-B, Ctra. Bailén-Motril, 323 Km 37,7	953 223 280
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA		
Las Palmas	C.C. La Ballena, L 1.5.2 Ctra General Norte, 12	928 410 108
	Pº de Chil, 309	928 266 359
	C.C. 7 Palmas, L. 208 Avda. Felo Monzón s/n	928 420 028
	C.C. El Muelle	928 223 742
Fuerteventura	C.C. Las Rotondas, C/ Pi Y Arsuaga, nº 2, Local 12	928 531 494
	C.C. Atlántico Ctra. L.15A de Jandía km 11	928 547 690
Lanzarote-Arrecife	C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3	928 814 555
Vecindario	C.C. Atlántico, L 29 Autovia GC-1 Salida 28	928 756 546
LA RIOJA		
Logroño	C.C. Parque Rioja, C/ Tejera s/n	941 519 478
	C.C. BerceoL. 159 C/ Lérida 1	941 273 225
LEÓN		
León	Av. República Argentina, 25	987 219 084
	C.C. Espacio León, L-1.33. Av. País Leonés, 12	987 274 516
LÉRIDA		
Lérida	C/ Major, 68	973 249 979
LUGO		
Lugo	C.C. As Termas, L 67 Av. Infanta Elena Duquesa de Lugo	982 219 805
MADRID		
Madrid	C/ Preciados, 34	917 011 480
	Pº Santa María de la Cabeza, 1	915 278 225
	C.C. Vaguada, L T-038 Avda. Monforte de Lemos, s/n	913 782 222
	C.C. Vaguada, L T-136 Avda. Monforte de Lemos, s/n	917 389 587
	C.C. Las Rosas, L 13 Av. Guadalajara, s/n	917 758 882
	C.C. Príncipe Pío, L G-28 Pº de la Florida, 2	915 411 664
	C.C. Plaza Aluche Av. de los Poblados,25	917 108 080
	C.C Madrid Sur, Av. Pablo Neruda s/n	917 868 741
	C.C Plenilunio, Gta. Eisenhower, s/n	913 122 903
	C.C. Alcampo, L.17-18 C/ Vinateros, s/n	914 373 204
Alcalá de Henares	C.C. La Dehesa Autovía Madrid-Barcelona km. 34	918 828 402
	C/ Libreros, 17	918 836 481
Alcobendas	C.C. Carrefour, L 37-38 Autovía A -1 Km. 14,5	916 620 262
	C.C. La Gran Manzana, L.17, Av. de España, 17	916 518 608
	C.C. La Vega, Av. de La Guindalera, s/n	914 904 574
	C.C. Parque Oeste-Alcampo, Av de Europa s/n	916 891 969
Arroyomolinos	C.C. Xanadú, L 345 Ctra. Extremadura(A5) km 23,5	916 479 817
	C.C. Xanadú L. 202 Ctra. Extremadura (A5) Km. 23,5	916 482 233
Fuenlabrada	C.C. La Estación L 4, C/ Hungría s/n	916 077 212
Getafe	C.C. Nassica L 0-BB, Av. Río Guadalquivir, s/n	916 212 152
	C.C. Bulevar Getafe L-12 Ctra. Villaverde a Getafe s/n	916 950 213
	C.C. Getafe III, L 19 Pza. Juan Carlos I s/n	916 846 348
Las Rozas	C.C. Burgocentro II, L 25 Avda. Com. de Madrid, 37	916 374 703
Leganés	C.C. Avenida M-40, L B11 C/Mondragón, 1	914 963 138
	C.C. Parquesur L. 2 Av. Gran Bretaña s/n	916 882 225
Mostoles	C.C. Carrefour Móstoles, Crta Nacional V, Km.19	916 143 100
Pinto	C.C. Plaza Éboli L. 20-21 Cº de San Antón	916 927 870
Rivas Vaciamadrid	C.C. Parque Rivas,L-B-2 Av. de La Técnica, s/n	916 666 799
	C.C. Rivas Futura, Ctra N-IIII salida 17	917 136 369
S. S. de los Reyes	C.C. Plaza Norte 2, L B-122, Avda. Juncal s/n Ctra N-1 Km 19	916 513 430
Tres Cantos	C.C. Ciudad Tres cantos, L.18. Avd. Labradores, Nº 9-11	
Torrejón de A.	C.C. Parque Corredor, L 53 Ctra. Torrejon-Ajalvir Km 5	916 562 411
Torrelodones	C.C. Espacio Torrelodones, L 1, 21 A. A-6 Km 29	918 544 146
Villalba	C.C. Planetocio, L 3-4-5 Av. Juan Carlos I, 46	918 492 379
	C.C. Los Valles, L 51 Salida 36 A6	918 510 045
MÁLAGA		
Málaga	C.C. Carrefour AlamedaII L12-13 Prol. Alameda s/n	952 357 219
	C.C. Carrefour Los Patios L 37 Ctra. de Cádiz Km 241	952 067 783
	C/ Almansa, 14	952 615 292
	C.C. Vialia Estación De Málaga, L. Fo-27, C/ Camino De La Estación, s/n	952 342 423
	C.C. Plaza Mayor L 51, C/ A. Ponce de León, 3	952 172 590
	C.C. Larios L. B-201 Av. de la Aurora 25	952 369 862
	C.C. La Rosaleda Av. Simón Bolivar s/n	952 613 747
Antequera	C.C. La Verónica, Ctra. A-343, km. 6,5	952 846 712
Fuengirola	Av. Jesús Santos Rein, 4 Edif. Ofisol	952 463 800
	C.C. Miramar L B-26 Avda. de la Encarnación s/n	952 663 838
Marbella	C.C. La Cañada L 179 Av. del Mediterráneo s/n	952 858 072
Torremolinos	C.C. El Pinillo, L-20, ctra. Circunvalación, s/n	952 409 364
Vélez-Málaga	C.C. El Ingenio L B-45 Avda. Juan Carlos I s/n	952 541 178
MURCIA		
Murcia	C.C. Thader L B-18, Av. J.Carlos I	968 385 919
	C.C. Las Atalayas L. 9a-9b-10a. C/ Molina De Segura, s/n.	968 249 212
	C.C. Nva. Condomina L A-46, ctra. A-7-Av. J.Carlos I	968 813 564
Cartagena	C/ Alameda de San Antón, 20	968 506 365
	C.C. Espacio Mediterraneo, L.1-75. Pol. Ind.Cabezo - Baeza.	968 197 220
San Javier	C.C. Dos Mares L B-6a, Ctra. N-332, Cruce el Mirador	968 547 080
Molina De Segura	C.C. Vega Plaza,L.28 Avda. De Granada,s/n	968 642 691
NAVARRA		
Huarte	C.C. Itaroa, L B-24 Av. Intxaurdia, 5	948 357 429
Pamplona	C/ Pintor Asarta, 7	948 271 800
PALENCIA		
Palencia	C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37	979 730 464
PONTEVEDRA		
Pontevedra	Avda. de Vigo, 1	986 853 624
Vigo	C/ Elduayen, 8	986 432 682
	C.C. Travesía 202 L B8, Travesía de Vigo s/n	986 270 620
	C.C. Gran Vía, C/ Baixada s/n, local 1	986 473 025
SALAMANCA		
Salamanca	C/ Toro, 84	923 261 681
Sta. M. del Tormes	C.C. Tormes. Av. de Salamanca, s/n L 1.41/1.42	923 130 975
La Orotava	C.C. La Villa 2 Autopista del Norte TF5 Salida 36	922 326 240
Sta. Cruz de Tenerife	C.C. Meridiano. C/ Aurea Díaz Flores s/n.	922 224 528
SEGOVIA		
Segovia	C.C. Luz Castilla L. B13 Ctra. Madrid-Segovia s/n P. Ind. El Cerro	921 448 195
SEVILLA		
Sevilla	C.C. Los Arcos. L B5-B6 Av. Andalucía, s/n	954 255 190
	C.C. Plaza de Armas L C-38 Pza. Legión, s/n	954 915 604
	C.C. Carrefour Macarena L8 Ronda Urb. Norte s/n	954 961 343
Alcalá de Guadaira	C.C. Los Alcores, L 10 Ctra. A-92 Km 8,8	955 613 149
Camas	C.C. Aljarafe, L.2 C/ Poeta Muñoz San Román,s/n	954 396 705
Castilleja Cuesta	C.C. Aire Sur, L B-33 Ctra. C. de la Cuesta-Tomeres	954 165 449
Mairena del Aljarafe	C.C. Metromar, L B-27 Av. de los Descubrimientos s/n	954 182 332
SORIA		
Golmavo	C.C. Camaretas, cruce N-324 N-122 Y N-111	975 245 026
TOLEDO		
Talavera	C.C. Azul L. 179 Av. de Madrid s/n	925 819 265
Toledo	C.C. Luz del Tajo, L 001-A C/ Río Boladiez, s/n	925 233 080
	C.C. Zoco Europa, L 20 - C/ Viena, 2	925 285 035
VALENCIA		
Valencia	C/ Pintor Benedito, 5	963 808 596
	C.C. El Saler, L 32A - C/ El Saler, 16	963 334 403
	C.C. Nuevo Centro L. 40 Av. Pío XII, 2-4-6	963 407 146
Aldaia	C.C. Bonaire, L B-352 Ctra. N-III Km. 345	961 920 002
Carcaixent	C.C. Ribera del Xuquer, L B-72 C/ Boticario Boda s/n	962 430 918
Gandia	C.C. La Vital L-B-19, Camí de Las Torres dels Pares	962 867 137
Xirivella	C.C Gran Turia L. 147C Plaza Europa s/n	963 502 459
VALLADOLID		
Valladolid	C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56	983 221 828
	C.C. Vallsur Camino Viejo de Simancas s/n	983 222 994
VIZCAYA		
Bilbao	Pza. Arrikibar, 4	944 103 473
	C.C. Zubiarte L A-24 C/Lehendakari Leizaola 2	944 277 180
Barakaldo	C.C. Max Center LA-21 Bº. Kareaga, s/n	944 970 220
	C.C. Max Center L.40 Bº. Kareaga, s/n	944 972 109
Leioa	C.C. Artea Barrio Peruri 13	944 916 802
ZARAGOZA		
Zaragoza	C/ Cádiz, 14	976 218 271
	C.C. Augusta L I-50 Av. de Navarra, 180	976 312 988
	C.C. Gran Casa L 069 C/ María Zambrano, 35	976 526 631
	C.C Alcampo Los Enlaces Ctra. de Madrid, Km 315	976 532 119













Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes hasta el 30/09/07. Impuestos incluidos.

TODAS NUESTRAS TIENDAS DISPONEN DEL SERVICIO DE SEMINUEVOS Y ALQUILER

* **SI NOS VENDES 2 JUEGOS USADOS.** Si quieres vendernos un juego, tendrás que disponer de la TARJETA de SOCIO **GAME-CentroMAIL**. Compramos todo tipo de juegos Usados de los siguientes sistemas: **GAMEBOY ADVANCE, NINTENDO DS, NINTENDO Wii, PC, PSP, PLAYSTATION 2, PLAYSTATION 3, y XBOX 360.** La valoración del producto se realizará en quieras vendernos si se encuentra en nuestra base de datos. No se comprará más de 1 unidad del mismo título por persona.

RECUERDA: ¡COMPRAMOS TUS JUEGOS USADOS!

VERSIÓN BETA



PSP

FINAL FANTASY TACTICS: THE WAR OF THE LIONS

LA ESTRATEGIA VUELVE A LA SAGA RPG POR EXCELENCIA

PRIMERA IMPRESIÓN



DOC
Una de mis grandes pasiones «frustradas» de PSone (no conseguí terminarlo), ahora es portátil. No se puede pedir más.

A LA VENTA **EN OCT.**

Los años dorados de la primera **PlayStation** regresan en formato portátil, con la versión para **PSP** de una de las entregas de *Final Fantasy* más divertidas y originales de toda la saga. El género *RPG* típico de los *FF* da paso en esta entrega a la estrategia por turnos que, unida al denso argumento al que nos tiene acostumbrados y a unas casi infinitas posibilidades de personalización, hacen único a ***Final Fantasy Tactics***.

Diez años han pasado desde la aparición de la versión original para **PSone** y ninguno de sus detalles técnicos y jugables se han quedado obsoletos: cuidados *sprites* 2D (y escenarios 3D), carismática perspectiva isométrica y un desarrollo que posee uno de los mejores guiones de **Square**, además de una completísima y original jugabilidad.

Estrategia y personalización

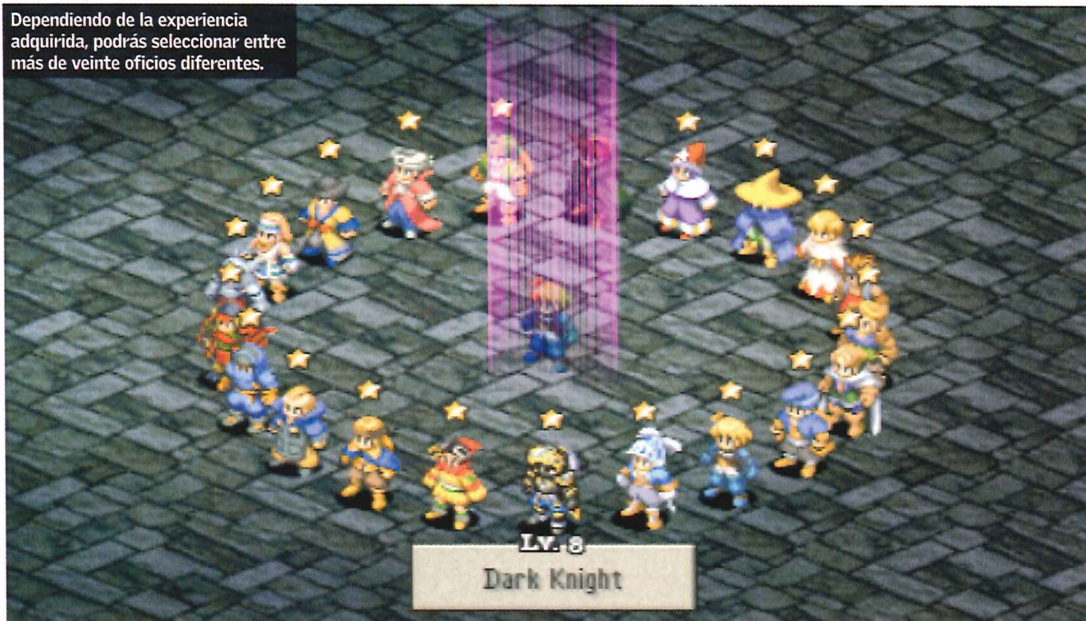
El género de la estrategia por turnos no es ni mucho menos una novedad jugable, pero sí lo es la forma en la que evoluciona el ejército que tendrás a tu disposición, y más concretamente cada uno de los personajes que lo forman. Para empezar, al igual que en los *RPG*, cada personaje cuenta con un nivel de experiencia que se irá incrementando con cada batalla, así como una cantidad de puntos que irás ganando y que te permitirán acceder a nuevas acciones y técnicas ofensivas-defensivas. Por si esto fuera poco, podrás dotar a los «soldados» de unas determinadas habilidades, evolucionando su «oficio» entre más de 20 posibilidades diferentes y siempre dependiendo del nivel de experiencia. Así, podrás formar pequeños ejércitos con arqueros, caballeros, magos blancos o negros... Todo depende de tus preferencias en el campo de batalla. El tercer elemento personalizable del juego es el equipo de cada personaje, que podrás mejorar en las tiendas que encontrarás en las grandes ciudades del juego: espadas, dagas, escudos, pociones, ballestas... las posibilidades son casi infinitas.

Técnicamente, ***Final Fantasy Tactics*** resulta casi idéntico a la versión original, con el añadido de la pantalla panorámica y el filtrado de sus gráficos. Asimismo, la novedad más destacable en **PlayStation Portable** es la posibilidad de jugar contra otra persona o junto a ella a través de *Wi-Fi*.

COMPAÑÍA **SQUARE ENIX** | DESARROLLADOR **SQUARE ENIX** | DISTRIBUIDOR **PROEIN** | GÉNERO **ESTRATEGIA/RPG** | JUGADORES | www.square-enix.com

MODO MULTIJUGADOR.

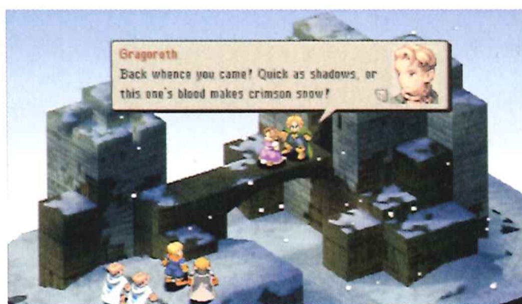
Cuando completes el primer nivel, podrás acceder a las posibilidades inalámbricas de Final Fantasy Tactics desde cualquier taberna del juego. Podrás participar en misiones especiales, creadas exclusivamente para ser jugadas en modo cooperativo, combatir contra el ejército de otro jugador vía Wi-Fi e incluso entrenar a tu ejército sin temor a perder ni un solo soldado.



Dependiendo de la experiencia adquirida, podrás seleccionar entre más de veinte oficios diferentes.











Podrás modificar el punto de vista y la altura de la perspectiva isométrica para acomodarla a tu gusto.

claves

1 Square Enix ha incluido nuevas escenas de vídeo de gran calidad para ilustrar cada momento importante del juego. Hasta la épica introducción original ha sido sustituida por espectaculares animaciones.



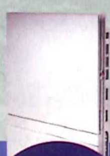
2 Al igual que en la versión original del juego, en un determinado momento de la aventura podrás reclutar en tu pequeño ejército a Cloud Strife, el carismático protagonista de Final Fantasy VII.



VERSIÓN BETA



Tres idiotas cabalgando carros de supermercado y lanzándose al vacío en una carrera de incierto resultado: puro Jackass.





PS2 PSP

JACKASS - THE GAME

UN JUEGO PLANTEADO COMO UN EPISODIO DE JACKASS CON MÁS DE TREINTA SKETCHES INTERACTIVOS. O SEA: SÍ O SÍ.

PRIMERA IMPRESIÓN



TONES

Jackass es inexplicable. O se entiende, o no. O se disfruta, o no. El juego tiene la misma virtud. Solo para iniciados.

A LA VENTA EN OCT.

Posiblemente, **MTV** no tenía ni la más remota idea de la bomba que tenía entre manos cuando empezó a emitir *Jackass*. Gamberra, imprudente y polémica, *Jackass* redefinió el ritmo del entretenimiento catódico con la grabación de un grupo de imbéciles apasionados por la automutilación. Es complicado explicar el atractivo de este necio derroche de testosterona absurda, pero lo que está claro es que si te gusta la serie y las dos películas... adorarás el juego.

Para empezar, los genuinos protagonistas de la serie, encabezados por el inimitable Johnny Knoxville, ponen voces a sus respectivos avatares virtuales y han cedido sus maltrechos cuerpos para la captura de movimientos, con lo que desde los contoneos de Steve-O hasta los hilarantes bailes de *Party Boy*, todos tienen el estúpido sello de autenticidad de la serie. Además, el equipo de guionistas del programa ha participado en la creación de esta treintena de nuevas pruebas que componen el título, con lo que el delicado e intuitivo equilibrio entre poesía descerebrada e imágenes de impacto está garantizada.

Pero hay más: misiones como un juego de precisión y reflejos con carritos de supermercado en el que el perdedor cae por el borde de una azotea, un campeonato de golf con granadas, un descenso dentro de una bola de nieve gigante por la ladera de una montaña, esquí urbano a remolque de un coche... Son minijuegos de alto riesgo que nunca habrían podido ser incluidos en la serie original. Cada prueba tiene varios objetivos que deberán ser cumplidos para desbloquear otras nuevas; en todos los casos hay *Bonus* de puntuación por fracturas múltiples y golpes de contundencia variable en distintas partes de la anatomía.

Las diferencias entre las versiones de **PSP** y **PS2** son minúsculas: en **PSP** se podrán grabar y editar vídeos para compartir por Internet, mientras que en el ***Jackass*** para **PS2** hay abundante contenido extra desbloqueable.

COMPAÑÍA **EMPIRE** | DESARROLLADOR **SIDHE INTERACTIVE** | DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY** | GÉNERO **MINIJUEGOS** | JUGADORES | www.jackassthegame.com





Golpes en serie.

Jackass puso patas abajo en el año 2000 a la MTV con un inesperado éxito que debía mucho a los VHS de skate donde arrancaron las aventuras de esta tropa de idiotas. Dos temporadas y dos películas después, habiendo dejado huella en la cultura popular, habemus videojuego.



Los desniveles de San Francisco, marco de unos cuantos stunts agresivos con cubos de basura.







Ideas para el ahorro de combustible. Jackass implantó el carro de supermercado como medio de locomoción alternativo, pero no es el único. Aquí, carrera con cochecitos de golf.





La mítica portada de Rolling Stone, replicada con movimiento y chascarrillos para la ocasión.

claves

1 Chris Pontius, más conocido como Party Boy, protagoniza algunos de los momentos más delirantes del juego gracias a un bemani de erotismo zafio pasado de vueltas.



2 La humillación pública de Wee Man, el skater de estatura ínfima, es una de las constantes de la serie. Además, también se convierte en núcleo de varios de los minijuegos.



BUZ



- ◎ Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
- △ ¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
- ◎ ¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
- ⊗ Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón) c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**

Bien por Guerrilla, mal por Sega



JOSÉ ASENSIO.
VÍA E-MAIL.

Tras acabar de ver el **E3** en directo, me quedo con la siguiente impresión: ni el nuevo *pack* de **PS3**, ni el nuevo modelo de **PSP** han sido los que han marcado la conferencia de **Sony**, sino *KillZone 2*.

Desde el famoso vídeo de 2005, **Guerrilla** ha sufrido toda clase de bromas y burlas que decían que era imposible en **PS3** alcanzar el nivel del *render*. Pues bien, no solo lo han alcanzado, sino que lo han superado. Una hora y cuarto creo que duró la demostración, y al final de la *demo* una acertada frase, «E3 2007 DEMO: MISIÓN CUMPLIDA». Enhorabuena a **Guerrilla** por demostrar de lo que es capaz **PlayStation 3**.

Pero también me gustaría remarcar la decepción que me ha causado **Sega** con *Virtua Fighter 5* al no tener modo On-line. En realidad, más que no añadirlo, lo que más me defraudó fueron las razones por las que no lo habían incluido: se necesita una precisión milimétrica y con la conexión a Internet actual es imposible. ¡Y, de repente, anuncian que la versión de la consola de la competencia sí que lo tendrá! ¿Tanto odio tiene **Sega** a **PlayStation**? Sólo pido que **Sega** me diga por qué en la competencia sí hay juego On-line y en **PS3** no.



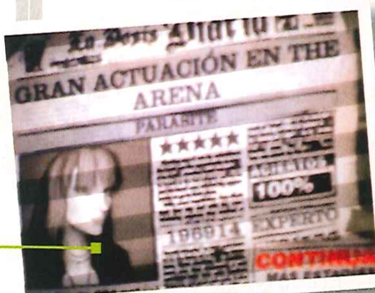
Killzone 2. El shooter de Guerrilla ha superado todas las expectativas en el nuevo E3.

fotomatón



Álvaro Cantero nos manda una instantánea de su colección de consolas. ¡Solo te falta la primera PlayStation!

Rubén Portela Silva se une a la élite guitarrera con un porcentaje máximo en su ejecución de Parasite en Guitar Hero 2.



El Récord del mes

José Luis Domínguez nos demuestra que, aunque no es fácil, se puede llegar a ser el número uno del mundo en VT3.





La bestia durmiente

«EL CHICHA».
VÍA E-MAIL.

Desde el 24 de marzo, cada vez que entro en mi habitación, tengo la impresión de convivir con una bestia mitológica negra que se encuentra en un estado de hibernación contranatura, dormitando ahora en estos tiempos de calor. Es mi **PS3**, un monstruo visual y de entretenimiento que aún no ha despertado, que sólo ha dado un par de bostezos (*Oblivion, Resistance...*) y cuyo fin de letargo parece que llegará con las bajas temperaturas. La bestia se desperezará, abrirá los ojos de par en par y comenzará a rugir con toda su furia, para causar todo tipo de emociones en quienes escuchen sus bramidos. Hará aumentar la sudoración, los niveles de adrenalina y la actividad cerebral, pero no a causa del miedo, sino del sentimiento de gozo y pasión que nos aparece a los que disfrutamos con los buenos juegos, los grandes gráficos, las profundas historias y las innumerables partidas compartidas. Entonces subiremos realmente de nivel. ¡¡¡Que despierte pronto la bestia!!!

Retrasos en los títulos multiplataforma



ANDER VICARIO FRAILE.
VITORIA (ÁLAVA).

Voy a hablar sobre los retrasos de los juegos multiplataforma para **PS3** con respecto a las demás consolas.

Cada vez estoy más molesto, ya que, día tras día, tenemos más casos parecidos en el mercado; por ejemplo, el reciente *The Darkness, Transformers: The Game, Piratas Del Caribe...*

> **«¿A qué se deben los retrasos? ¿al Blu-ray? ¿al CPU Cell?»**

Me gustaría saber a qué se deben dichos retrasos. ¿Puede ser por el *Blue-ray*? ¿O quizás es por el procesador *Cell*?

Creo que los programadores no deberían apresurarse a la hora de lanzar un título y esforzarse por hacer el juego definitivo del género, como **Rockstar**, que llevan ya mucho tiempo haciendo *GTA IV*. En conclusión, creo que todos los usuarios tendríamos que estar en las mismas condiciones, americanos, japoneses o europeos.

Adaptador de red Ethernet para PlayStation 2

ALBERTO LÓPEZ ANADÓN.
VÍA E-MAIL.

Os envío este e-mail para comentaros un hecho que, como buen aficionado y usuario de videojuegos ORIGINALES de **PlayStation 2**, me tiene preocupado y





¡Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con este símbolo se llevarán uno!



¡¡REGALAMOS 5 OBSCURE 2 DE PLAYSTATION 2!!

Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo Play Station... ¡Los 5 mejores e-mails o cartas ganarán un juego Obscure 2 de PlayStation 2!

agobiado desde hace tiempo con **Sony** España.

Me siento totalmente discriminado por parte de dicha empresa debido a que no hay manera posible de adquirir (salvo a través de páginas web de subastas al estilo de *eBay* y a precios prohibitivos) el accesorio «Adaptador de Red Ethernet sistema PAL» para las **PlayStation2** gruesas, de las cuales, según he oído, se llegaron a vender en España cerca de dos millones de unidades.

Por dicho motivo, resulta imposible (si dispones, al igual que yo, de dicha consola gruesa) jugar On-line, a pesar de tener una conexión a Internet de banda ancha y te gastes «una pasta» en juegos originales con opción On-line. Es «chocante» que, en cambio, **Sony** sí esté distribuyendo otros tipos de accesorios para esta consola (como son el mando a distancia para usarla como reproductor de películas en DVD, o los mandos *DualShock 2*) y el «Adaptador de Red Ethernet» no, y nos haya dejado «colgados» a los miles de clientes que en su día adquirimos en España una PlayStation 2. ¿Es esa la buena política de marketing y de fidelidad para con el cliente de **Sony** España?



EL TEMA DEL MES
¿QUÉ CAMBIARÍAS DE LA VERSIÓN ACTUAL DE PSP?

PSP me parece casi perfecta (pre-E3)

RAFAEL ALBAJEZ VARGAS. VÍA E-MAIL.
A la portátil de **Sony** no le cambiaría nada. Me parece una maquinita casi perfecta, ¡es una «mini-PS2»! Creo que lo único que me obligaría a adquirir otra **PSP** sería que le añadiesen un segundo *stick*, lo que aumentaría la jugabilidad en determinados tipos de juegos. También, de alguna manera, si se mejorara el sonido de nuestra querida **PSP**, la venta de películas UMD lo notaría y podríamos disfrutar de ellas en compañía; por lo demás, como ya he dicho, PSP me parece fantástica.

Si un UMD cuesta lo mismo que un DVD, también quiero verlo en TV (pre-E3)

ANTONIO VILLAR PRETO. VÍA E-MAIL.
Antes de nada, decir que me parecería un fastidio que se renovase la **PSP** ahora que la acabo de comprar. Si de mí dependiese cualquier innovación, la dejaría para una hipotética **PSP 2**. De todas formas, podríamos pedir que la cámara o el GPS fueran integrados de serie, no como accesorios que no caben en el estuche. También salida AV. Si un UMD cuesta lo mismo que un DVD, también me gustaría verlo en pantalla. Ya que pedimos, que el sistema para gestionar vídeo fuera más intuitivo. Pero donde de verdad habría que introducir cambios sería en el catálogo de juegos. Si éxitos anteriores de **Sony** vinieron dados, al menos en parte, por una orientación más adulta de su catálogo, ¿por qué no se hace lo mismo con la portátil? Creo que no soy el único que quiere jugar con *Survival Horror* en **PSP**. Y creo que lo único previsto es un *Silent Hill*; lo cual está muy bien, pero tendría que haber llegado hace tiempo. ¡Pero si hasta Game Boy Color tuvo un Resident Evil en su día!

Una de cal y otra de arena (post-E3)

DAVID SÁNCHEZ BLANCO. VÍA E-MAIL.
Sony nos ha dado una de cal y otra de arena. Por un lado, **PS3** con su bajada de precio, nuevos *packs* y sobre todo esos juegazos que nos han conquistado a todos; pero **PSP** no ha cumplido. Me imaginaba un re-diseño de la consola, más batería, un segundo *stick*, más memoria... Pero en lugar de eso, nos presentan una **PSP** un 33% más fina... ¿con eso ya cumplen? Si todavía fuera acompañada de una bajada de precio... Me ha decepcionado bastante, ya que llevo esperando cinco meses para comprármela con el fin de que se incluyera alguna novedad notable.

NUEVO TEMA DEL MES PARA EL Nº 81.
«Se ha anunciado recientemente el retraso de GTA4 hasta 2008. ¿Qué opinas? ¿A qué piensas jugar en su lugar?»

TÚ PUNTÚAS.

Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación, ésta es tu oportunidad.



SUPER STARDUST HD
R.A.V.
VÍA E-MAIL.
Sin duda, un shooter de los de antes. Me gustó mucho: es sencillo, pero súper adictivo (sobre todo si lo compartes), y visualmente es fantástico. Es un gran reto para los reflejos a través de sus cinco planetas. Le doy nada menos que un 9.

9



DBZ BUDOKAI TENKAICHI 2
ALEJANDRO CÁCERES.
VÍA E-MAIL.
Un juego impresionante, gráficos 3D apabullantes, escenarios enormes, golpes calcados de la serie, controles sencillos y 120 personajes sacados de todas las sagas y OVAs. ¿Qué más se puede pedir? El mejor juego de anime que puedes encontrar.

9,5



RESISTANCE: F.O.M.
PABLO LÓPEZ.
IBIZA (ISLAS BALEARES).
Para mí, el mejor juego de PlayStation 3. Hay que agradecer a Sony y especialmente al equipo de Insomniac que nos hayan preparado un título de esta categoría. Por su argumento, sus gráficos impresionantes, su modo Cooperativo y por sus opciones On-line, le doy un 9,7.

9,7

BUZÓN
Consultorio oficial



Enviad vuestras consultas a:
Playstation Revista Oficial
c/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre
O manda un e-mail a:
ps@grupozeta.es
Indicando como asunto:
«Consultorio Oficial»



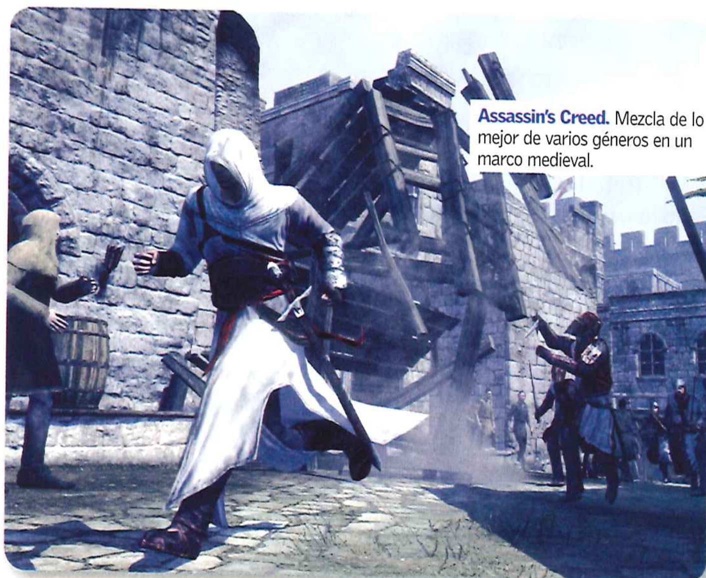
Como ya mencionamos el mes pasado, si te gustan lo clásicos, PSP es tu consola. Este mes hemos tenido la oportunidad de jugar con el gran Final Fantasy Tactics y hemos revivido las mismas sensaciones que nos cautivaron hace diez años.

El género de Assassin's Creed

Gracias por responderme en la última revista. Ahí van otras dudas que tengo:

❶ ¿Qué juego de plataformas, acción y aventura me podéis recomendar para este año, que vayan a sacar o ya esté a la venta?
❷ ¿Se puede comprar una guitarra de *Guitar Hero* por separado, sin comprar el juego?
❸ Para tener una idea aproximada, ¿de qué género es Assassin's Creed?
MARCOS RODES, VÍA E-MAIL.

❶ Nada más leer la descripción que propones, nos ha venido a la mente un único título que, supuestamente, aparecerá antes de que acabe el año: *Uncharted: Drake's Fortune*.
❷ Estás de enhorabuena, ya que has estado el suficiente tiempo sin una segunda guitarra para que **Activision** lance su *Guitar Hero Unplugged*, una guitarra inalámbrica que encontrarás ahora mismo en las tiendas.
❸ Digamos que *Assassin's Creed* es una especie de mezcla entre *Metal Gear, Spider-Man 3, Grand Theft Auto* y *Prince Of Persia* situado en la Edad Media.



Assassin's Creed. Mezcla de lo mejor de varios géneros en un marco medieval.

Totally Spies para PlayStation 2

Hola me llamo Marc y me gustaría, por favor, que me respondierais a estas preguntas:
❶ A mi hermana le gustan mucho las *Totally Spies*, ¿aparecerá algún juego para PS2?
❷ ¿Para cuándo saldrá *FIFA 08* de PlayStation 2?
❸ ¿Me podríais recomendar cinco juegos que vayan a salir en PS2 y que sean imprescindibles?
MARC GALLARDO, VÍA E-MAIL.

❶ Aún nadie se ha dedicado a explotar el filón de la serie *Totally Spies* de *Cartoon Network* en **PlayStation 2**. Con un poco de suerte, puede que llegues a encontrar una versión lúdica de *Totally Spies*... pero para teléfono móvil.
❷ En teoría, en cuanto termine el verano y comience de nuevo la liga podrás emular a tus ídolos y probar los nuevos fichajes y las novedades jugables de la próxima entrega del simulador de **EA Sports**. Las mejoras más importantes se las llevará la versión **PlayStation 3**, eso tenlo por seguro, pero esperamos que **EA Sports** no deje de lado a **PlayStation 2** y la nutra de todo tipo de innovaciones.
❸ De la última hornada, aparecidos recientemente y por llegar aún al mercado, te recomendamos los siguientes títulos: *God Of War 2, Syphon Filter: Dark Mirror, Pursuit Force: Justicia Extrema, Pro Evolution Soccer 2008* y *Obscure II*. Y pensar que hay gente que dice que **PlayStation 2** está muerta...



La tecno-duda

Los juegos de PSone, de PS3 a PSP

¿Me podéis explicar cómo se puede jugar en PSP con los juegos de PSone descargados desde PlayStation 3 a través de *PlayStation Store*?
«EL CHICHA», VÍA E-MAIL.

Lo primero que tendrás que hacer, lógicamente, es entrar en la *PlayStation Store* y descargar tu juego de **PSone** preferido. Una vez descargado, aparecerá en el XMB, bajo la opción «Juego»; allí, podrás seleccionarlo para jugar directamente en **PS3**, pero si pulsas Triángulo, se abrirá un nuevo menú con varias opciones. Una de esas opciones te permitirá enviar el juego a tu **PSP**. Para hacerlo, tendrás que conectar la portátil a uno de los puertos USB de **PlayStation 3** y activar la opción «Conexión USB» desde el XMB de **PlayStation Portable**. ¡Asegúrate de que tienes memoria libre suficiente en tu *Memory Stick Duo*!

The Simpsons: Hit & Run, cómo encontrarlo

Felicidades por vuestro nuevo diseño, me encanta. ¿Podríais responderme estas preguntas?

❶ ¿Cuál será el precio de *FIFA 08* para PlayStation 2?
❷ He estado buscando el juego *The Simpsons: Hit & Run* y no lo he encontrado por ningún lado. ¿Ha desaparecido del mercado?
❸ ¿Sacarán la versión para PlayStation 2 de *Need For Speed ProStreet*? Si lo sacan, ¿cuánto costará?
ANIBAL, VILLENA (ALICANTE).

❶ Todo parece indicar que el precio de la próxima entrega de *FIFA* en su versión **PlayStation 2** estará bastante ajustado; costará nada menos que 44,95 €.
❷ Hace ya muchos años que el juego fue lanzado en nuestro país (también en *Platinum*) y, debido a su tremendo éxito, desapareció rápidamente de las tiendas. Dudamos mucho que la compañía que lo distribuyó en su día vuelva a lanzarlo, así que lo único que te queda es recurrir al mercado de segunda mano.



❸ Te podemos confirmar que el juego aparecerá en **PlayStation 2** casi al mismo tiempo que en la nueva **PS3**; lo que no podemos decir aún es el precio al que se venderá (en su edición para **PS2**) esta nueva entrega de la fructífera saga de conducción de **Electronic Arts**.





¿Sabías que...


en Estados Unidos ya pueden disfrutar de Castlevania: Symphony Of The Night en PlayStation 3? Ya está disponible en la PlayStation Store americana y no tardará en llegar a la europea.


la sexta entrega de Tekken está a punto de hacer aparición en los salones recreativos japoneses? Bandai Namco ha confirmado que tardará aproximadamente un año en llegar a PlayStation 3 y que incluirá un modo Versus para jugar a través de Internet.


Polyphony ha dado nuevos datos sobre Gran Turismo 5: Prologue? El dinero conseguido en Prologue se podrá usar en la versión completa del juego; tendrás la opción de utilizar un total de cuarenta vehículos a lo largo de cuatro diferentes circuitos y el juego será mostrado a una resolución de 1080p.


los creadores de Katamary Damacy están trabajando en un nuevo título para PS3? Se llamará Nobinobi Boy. En él manejarás una especie de grúa y su productor, Keita Takahashi, ha confirmado que se necesita la potencia del procesador cell para hacer los cálculos físicos necesarios en el juego.


Monster Hunter Portable 2nd ha vendido más de un millón de copias en Japón?

DUDAS MENORES



¿SALDRÁ HEAVENLY SWORD EN PSP?

Todo puede pasar en el siempre cambiante sector del videojuego, pero creemos que Heavenly Sword, que aprovecha al máximo el hardware de PlayStation 3, difícilmente llegará a ver la luz en PSP.



¿SALDRÁ OBLIVION PARA PSP?

Después de varios rumores que confirmaban y desmentían la aparición del juego en versión portátil, definitivamente, Bethesda ha confirmado que llegará a PSP antes de que acabe el año, pero que no podemos esperar un RPG similar al de PlayStation 3 por las lógicas limitaciones técnicas.



¿CUÁNTOS COCHES TENDRÁ GT5?

Polyphony no ha confirmado aún el número exacto de vehículos seleccionables en la versión final, pero lo que sí podemos asegurarte es la cantidad de coches que podrás conducir en GT5 Prologue: 40.



¿CUÁNDO SALDRÁ EL JUEGO DE JACKASS?

Empire y Virgin Play te dejarán todo el verano para prepararte para lo que se te viene encima; los chiflados de Jackass aparecerán tanto en tu PlayStation 2 como en tu PSP en el mes de octubre.

Los juegos imprescindibles

top



PS2



SUGERENCIAS DEL

chef

APÚNTATE A UN CURSO DE HECHICERÍA



EN HOGWARTS
HARRY POTTER Y LA ORDEN DEL FÉNIX
(EA GAMES)
Harry lleva ya varios años estudiando. No es de extrañar que tenga tantos conocimientos. ¡Que aprenda David Copperfield!



CON DONALD
KINGDOM HEARTS II
(SQUARE ENIX)
La magia rebosa en este magnífico título. La aventura más fantástica, en todos los sentidos, y con más encanto de todo el catálogo de PlayStation 2.



A LA BRASILEÑA
FIFA 07 (EA SPORTS)
¿Y qué mejor mago que Ronaldinho para aprender los secretos del fútbol? Ahora que en verano no hay liga, apetecen unos partidillos. Pura hechicería para los amantes del balón.





1 **GOD OF WAR II**
EVALUACIÓN 9,6
Se ha hecho de rogar, pero por fin Kratos ha vuelto. Y lo hace en un juego que explota la PS2 al 110%. Sony C.E. 59,99€. +18 años
JUGADO ☐



2 **FINAL FANTASY XII**
EVALUACIÓN 9,7
El regreso de una saga con la misma magia que le ha caracterizado en cada una de sus entregas. Square Enix. 59,95€. +16 años
JUGADO ☐



3 **PRO EVOLUTION SOCCER 6**
EVALUACIÓN 9,5
Desde su lanzamiento no ha parado de levantar pasiones. Konami. 19,95€. +3 años
JUGADO ☐



4 **TOMB RAIDER ANNIVERSARY**
EVALUACIÓN 9,3
Fastuoso remake del primer capítulo de la franquicia Tomb Raider, con gráficos mejorados. Eidos. 49,95€. +16 años
JUGADO ☐



5 **SINGSTAR POP HITS 40 P.**
EVALUACIÓN 8,9
Pon al día tu repertorio con los número uno más recientes de los 40 Principales. Sony C.E. 59,99€/29,99€ (sin micros). +12 años
JUGADO ☐



6 **OBSCURE II**
EVALUACIÓN 8,5
La continuación del Survival Horror que nos cautivó hace dos años. Terror para adolescentes en el campus. Virgin Play. 49,95€. +18 años
JUGADO ☐



7 **TRANSFORMERS: THE GAME**
EVALUACIÓN 8,4
Si te gusta la película, te gustará este juego. Todo el sabor de Transformers. ¡Y puedes jugar con los malos! Activision. 49,95€. +12 años
JUGADO ☐



8 **NEED FOR SPEED: CARBONO**
EVALUACIÓN 9,5
Los reyes del Tuning continúan haciendo de las suyas en Playstation 2. EA Games 24,95€. +12 años
JUGADO ☐



9 **HARRY POTTER: L.O.D.F.**
EVALUACIÓN 8,8
Nuevo libro, nueva película y nueva aventura digital para sus seguidores más fieles. EA GAMES. 49,95€. +7 años
JUGADO ☐



10 **SHADOW HEARTS: FTNW**
EVALUACIÓN 8,7
De los RPG más originales que podéis encontrar por su argumento y el carisma de sus personajes. Planeta deAgostini. 49,95 €. +7 años
JUGADO ☐

los más vendidos

1. **PES 6** (PLATINUM-KONAMI)
2. **WWE VS RAW 07** (PLATINUM-THQ)
3. **NEED FOR SPEED CARBONO** (PLATINUM-EA GAMES)
4. **TRUE CRIME: N.Y.C.** (ACTIVISION)
5. **FIFA 07** (PLATINUM-EA SPORTS)
6. **SINGSTAR POP HITS** (SONY C.E.)
7. **LAS CRÓNICAS DE NARNIA** (DISNEY)
8. **METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER** (KONAMI)
9. **GOD OF WAR II** (SONY C.E.)
10. **MATRIX PATH OF NEO** (ATARI)

GAME
DEL 1 AL 31 DE JULIO

EL MEJOR DE...



aventura acción
GOD OF WAR II
SONY C.E.
59,95€. +18



conducción
NEED FOR SPEED CARBONO
EA GAMES
24,95€. +12



lucha
TEKKEN 5
SONY C.E./NAMCO
19,95€. +12



RPG
FINAL FANTASY XII
SQUARE ENIX
59,95€. +16



shooter
BLACK
EA GAMES
19,95€. +16



deportes
PES 6
KONAMI
19,95€. +3



party games
SINGSTAR POP HITS 40 PPALES.
SONY C.E.
59,95/29,95€. +12

NUESTROS FAVORITOS



VALKYRIE PROFILE 2: SILMERIA
The Elf



GUITAR HERO II
Nemesis



OBSCURE II
R. Dreamer



SYPHON FILTER DARK MIRROR
Doc



SINGSTAR POP HITS 40 PPALES.
Anna



JACKASS: THE GAME
John Tones



ODIN SPHERE
Last Monkey



CALL OF DUTY 3
De Lúcar



A QUÉ JUEGA... EDURNE



TEKKEN 5

Tras su salida de la academia esta joven no ha parado de trabajar. Pero entre conciertos y giras intenta buscar tiempo para jugar a Tekken 5. Ella retaría a una partida a sus amigos Sergio y Fran; como juegue tan bien como canta, los va a machacar.

LOS TRES GRANDES FINALES EN PS2 PARA BEN REILLY...





METAL GEAR: SNAKE EATER. Snake, frente a la tumba de Big Boss: uno de los momentos más emotivos de la saga. KONAMI 19,95 €. +16 años



FINAL FANTASY X. Tidus se ha convertido en un aventurero heroico y amigable, pero cuando despertamos de este sueño... SQUARE 19,95€. +12 años



SILENT HILL 2. El clásico protagonista heroico se revela como un hombre mezquino y egoísta hacia su esposa. **Descatalogado.** +18 años

PS3

SUGERENCIAS DEL

chef



EN VERANO COGE EL COCHE...



... O LA MOTO
MOTORSTORM
(SONY C.E.)
Apúntate a las carreras más trepidantes en el desierto con estas impresionantes motos de cuatro ruedas. Siente la conducción en terreno abrupto.



COMO ALONSO
F1: CHAMPIONSHIP EDITION
(SONY C.E.)
Emula a los mejores del mundo en los más importantes circuitos del planeta. Sé el más rápido para ganar el mundial.



PARA TRABAJAR
STUNTMAN: IGNITION
(THQ)
Es el único simulador de especialistas de cine que existe para consola, pero si hubiese más seguiría siendo el mejor. ¡Luces! ¡cámara...! ¡y acción!



1 =
THE ELDER SCROLLS IV OBLIVION
EVALUACIÓN 9,4
Un RPG genial e imprescindible, que te garantizará meses y meses de exploración. UbiSoft. 69,99€. +16 años JUGADO ☐



2 =
NINJA GAIDEN SIGMA
EVALUACIÓN 9,3
Ryu Hayabusa debuta en PlayStation 3 con una aventura que no te va a dejar indiferente. Afila tu espada. Proein 69,95€. +18 años JUGADO ☐



3 N
STRANGLEHOLD
EVALUACIÓN 9,3
Disparos y mucha acción de la mano de John Woo. Estate atento y que no te tiemble el pulso... Midway. 69,95€. +18 años JUGADO ☐



4 ↓
RESISTANCE: FALL OF MAN
EVALUACIÓN 9,3
Un shooter de acción con un argumento de historia-ficción para cautivar seguidores. Sony C.E. 59,99€. +18 años JUGADO ☐



5 =
MOTORSTORM
EVALUACIÓN 9,1
Todo un espectáculo de gráficos soberbios, carreras vertiginosas y vehículos a prueba de barro. Sony C.E. 59,99€. +12 años JUGADO ☐



6 =
THE DARKNESS
EVALUACIÓN 9,0
Genial juego de acción en primera persona, con armas y poderes alucinantes. 2K Games 64,95€. +18 años JUGADO ☐



7 N
GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER II
EVALUACIÓN 8,8
Adéntrate en la más realista guerra con el mejor shooter de acción táctica. UbiSoft. 69,99€. +18 años JUGADO ☐



8 =
SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT
EVALUACIÓN 8,5
Sam Fisher debuta en PS3 con su habitual despliegue de infiltración y detalle gráfico. UbiSoft. 69,99€. +18 años JUGADO ☐



9 =
RAINBOW SIX VEGAS
EVALUACIÓN 9,0
Acción de la buena en este shooter en el que liberarás casinos de Las Vegas de grupos terroristas. UbiSoft. 69,99€. +16 años JUGADO ☐



10 ↓
VIRTUA TENNIS 3
EVALUACIÓN 9,0
Jugabilidad sin paliativos emulando a Nadal, Federer y los mejores tenistas del mundo. SEGA. 69,95€. +3 años JUGADO ☐

EL MEJOR DE...


aventura acción
NINJA GAIDEN: SIGMA
PROEIN
69,95€ +18


conducción
MOTORSTORM
SONY C.E.
59,99€ +12


lucha
VIRTUA FIGHTER 5
SEGA
69,95€ +16


RPG
THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
UBISOFT
69,95€ +16


shooter
STRANGLEHOLD
MIDWAY
59,99€ +18


deportes
VIRTUA TENNIS 3
SEGA
69,95€ +3


on-line
RIDGE RACER 7
SONY C.E.
59,99€ +3

NUESTROS FAVORITOS


STRANGLEHOLD
The Elf


THE DARKNESS
Nemesis


HEAVENLY SWORD
R. Dreamer


STRANGLEHOLD
Doc


EL PADRINO: DON CORLEONE
De Lúcar


JERICHO
John Tones


SEGA RALLY
Last Monkey

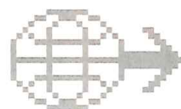
THE DARKNESS
Anna

los más vendidos

1. **NINJA GAIDEN SIGMA** (EIDOS)
2. **RAINBOW SIX VEGAS** (UBI SOFT)
3. **THE DARKNESS** (2K GAMES)
4. **MOTORSTORM** (SONY C.E.)
5. **TRANSFORMERS: THE GAME** (ACTIVISION)
6. **HARRY POTTER Y LA ORDEN DEL FENIX** (EA GAMES)
7. **F1 CHAMPIONSHIP ED.** (SONY C.E.)
8. **OBLIVION** (UBISOFT)
9. **VIRTUA TENNIS 3** (SEGA)
10. **NBA 2K7** (2K SPORTS)

GAME
DEL 1 AL 31 DE JULIO





DESCARGA DEL MES

DEMO DE HEAVENLY SWORD

Cada vez falta menos para que podamos jugar con una de las aventuras más esperadas para PS3. Mientras tanto, este mes os proponemos que os descarguéis la demo que Sony ha colgado en PlayStation Store. Así veréis a Nariko en acción.

LAST MONKEY ESTÁ DESEANDO JUGAR A...





FINAL FANTASY XIII. La nueva entrega de la saga de RPG más venerada promete revolucionar el panorama cuando aparezca en PS3. SQUARE ENIX



GRAN TURISMO 5. Pronto llegará a PlayStation Store la versión «Prólogo» del esperadísimo simulador de conducción de Polyphony Digital. SONY C.E.



PROYECTO DE NC SOFT. Los creadores del popular Guild Wars preparan uno de sus geniales MMORPG en exclusiva para PS3. Me muero por verlo... NC SOFT

Los juegos imprescindibles
top



PSP





1 VIRTUA TENNIS 3
EVALUACIÓN 9,3
La revelación deportiva de 2007 para PSP. Sega va a conseguir que te acabe gustando el tenis. Sega. 49,95€. +3 años
JUGADO ☐



2 TOMB RAIDER ANNIVERSARY
EVALUACIÓN 9,3
La aventura de Lara Croft en versión portátil no tiene nada que envidiar a la de PlayStation 2. Proein. 49,95€. +16 años
JUGADO ☐



3 METAL GEAR PORTABLE OPS
EVALUACIÓN 9,2
No te lo pierdas si quieres saber qué sucede tras MGS3 y jugar con snake-maníacos de todo el mundo. Konami. 49,95€. +16 años
JUGADO ☐



4 TEKKEN DARK RESURRECTION
EVALUACIÓN 9,5
El mejor juego de lucha portátil de todos los tiempos. Namco Bandai. 19,95€. +16 años
JUGADO ☐



5 PRO EVOLUTION SOCCER 6
EVALUACIÓN 9,5
Muchos juegos han pasado por tu PSP y solo uno sigue acompañándote a todas partes. Konami. 19,95€. +3 años
JUGADO ☐



6 VALKYRIE PROFILE LENNETH
EVALUACIÓN 9,1
Este remake del clásico de PSone es el mejor RPG del catálogo de PSP. Una obra maestra a un precio increíble. La única pega: está en inglés. Square-Enix. 39,95€. +12 años
JUGADO ☐



7 DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI 2
EVALUACIÓN 8,5
Ofrece 2 escenarios y 7 personajes nuevos, más modos de juego y todo lo que te gustó del primero. Atari. 49,95€. +12 años
JUGADO ☐



8 GTA VICE CITY STORIES
EVALUACIÓN 9,0
La gallina de los huevos de oro de RockStar sigue aguantando en la lista como un recién llegado. Rockstar. 54,99€. +18 años
JUGADO ☐



9 BURNOUT DOMINATOR
EVALUACIÓN 9,1
El juego más bestia de coches que te puedas imaginar. Arriesga y ganarás; arrúgate y besarás el asfalto. EA Games. 49,95€. +3 años
JUGADO ☐



10 FIFA 07
EVALUACIÓN 9,1
Divertido, con las mejores ligas del mundo y el control más preciso de su dilatada carrera como franquicia. EA Sports. 19,95€. +3 años
JUGADO ☐

SUGERENCIAS DEL chef

SÉ EL MÁS FUERTE



DE LA CALLE
DEF JAM FIGHT FOR NY: THE TAKEOVER
(EA GAMES)
Los raperos más famosos del panorama se pegan en este beat'em-up. Ten cuidado de no encontrarte con ellos por ahí.



DEL UNIVERSO
DRAGON BALL Z: SHIN BUDOKAI 2
(ATARI)
La enésima adaptación del manga de Toriyama para consola te hará pasar ratos muy entretenidos. Aumenta tu «ki» en cualquier parte.



DEL TORNEO
TEKKEN: DARK RESURRECTION
(NAMCO BANDAI)
Esa veterana saga lleva ya tiempo enseñándonos a luchar. Con juegos como éste todos quieren aprender.

EL MEJOR DE...


aventura acción — TOMB RAIDER ANNIVERSARY — PROEIN — 49,95€. +16


conducción — BURNOUT DOMINATOR — EA GAMES — 49,95€. +3


lucha — TEKKEN: DARK RESURRECTION — NAMCO BANDAI — 19,95€. +16


RPG — VALKYRIE PROFILE: LENNETH — SQUARE ENIX — 39,95€. +12


shooter — MEDAL OF HONOR HEROES — EA GAMES — 49,95€. +16


deportes — PES6 — KONAMI — 19,95€. +3


puzzle — LUMINES II — BVG — 34,90€. +12

NUESTROS FAVORITOS


VALKYRIE PROFILE: LENNETH — The Elf


OUTRUN: COAST 2 COAST — Nemesis


MONSTER HUNTER FREEDOM 2 — R. Dreamer


FINAL FANTASY TACTICS — Doc


TOMB RAIDER: ANNIVERSARY — Anna


JACKASS: THE GAME — John Tones


VALHALLA KNIGHTS — Last Monkey


WORMS OPEN WARFARE 2 — De Lúcar

los más vendidos

1. PES 6 (PLATINUM-KONAMI)
2. DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI 2 (ATARI)
3. WWE VS RAW 07 (PLATINUM-THQ)
4. FIFA 07 (PLATINUM-EA SPORTS)
5. MIND QUIZ: EXERCICE YOUR BRAIN (SEGA)
6. HARRY POTTER Y LA ORDEN DEL FENIX (EA GAMES)
7. TEKKEN: D.R (PLATINUM-SONY)
8. RATCHET & CLANK: E.T.I. (SONY C.E.)
9. METAL GEAR SOLID PORT. OPS (KONAMI)
10. VIRTUA TENNIS 3 (SEGA)

GAME
DEL 1 AL 31 DE JULIO

LA ESTADÍSTICA

EL MEJOR SINGSTAR...

Con tantos SingStar como han salido hasta ahora, con diferentes géneros musicales, es lógico que cada usuario tenga sus preferencias. Estas son las nuestras:



¿CON QUÉ PIERDE LA CABEZA STAN BY?





CRUSH
Pura esquizofrenia poligonal. Los coqueteos con los límites de las tres dimensiones me ponen tonto.
SEGA 49,95 €. +18 años



PUZZLE QUEST
Esta curiosa y adictiva mezcla de RPG y Bejeweled ajedrecistico parece inagotable.
VIRGIN 39,95 €. +18 años



DEAD HEAD FRED Hablando de perder la cabeza... Ficción noir, zombis y decapitación recreativa. ¡Yum!
VIRGIN 39,95 €. +18 años

DESCUENTO DE 5€

AL COMPRAR UNO DE ESTOS JUEGOS

CÓMO CONSEGUIRLO

por correo

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a:
GAME-CentroMAIL. C./Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid.
En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

en tu tienda

Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana.
Para más información llama al 902 17 18 19.

PS3

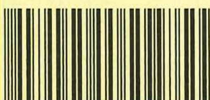


PVP recomendado
64,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España
59,95 €

THE DARKNESS

☐ AÑADIR AL PEDIDO



PS3

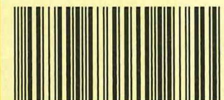


PVP recomendado
59,95 €

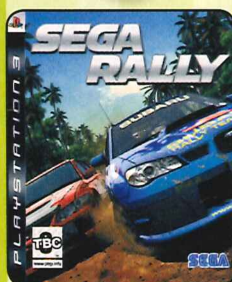
LECTOR PlayStation Revista Oficial - España
54,95 €

LOS 4 FANTÁSTICOS Y SILVER SURFER

☐ AÑADIR AL PEDIDO



PS3

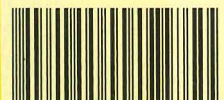


PVP recomendado
69,95 €

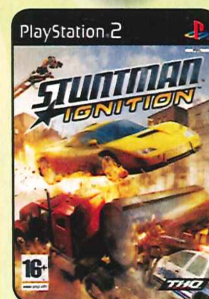
LECTOR PlayStation Revista Oficial - España
64,95 €

SEGA RALLY

☐ AÑADIR AL PEDIDO



PS2

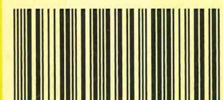


PVP recomendado
44,95 €

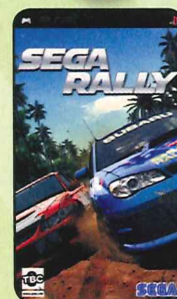
LECTOR PlayStation Revista Oficial - España
39,95 €

STUNTMAN IGNITION

☐ AÑADIR AL PEDIDO



PSP

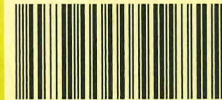


PVP recomendado
44,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España
39,95 €

SEGA RALLY

☐ AÑADIR AL PEDIDO



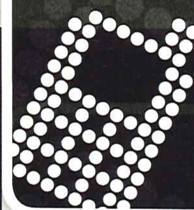
CUPÓN DE PEDIDO

NOMBRE ____ APELLIDOS ____ EDAD ____
DIRECCIÓN ____ Nº ____ PISO ____
POBLACIÓN ____ PROVINCIA ____ CÓDIGO POSTAL ____
TELÉFONO ____ NIF ____ E-MAIL ____

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 4,90 € // BALEARES 5,90 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 30 DE SEPTIEMBRE DE 2007

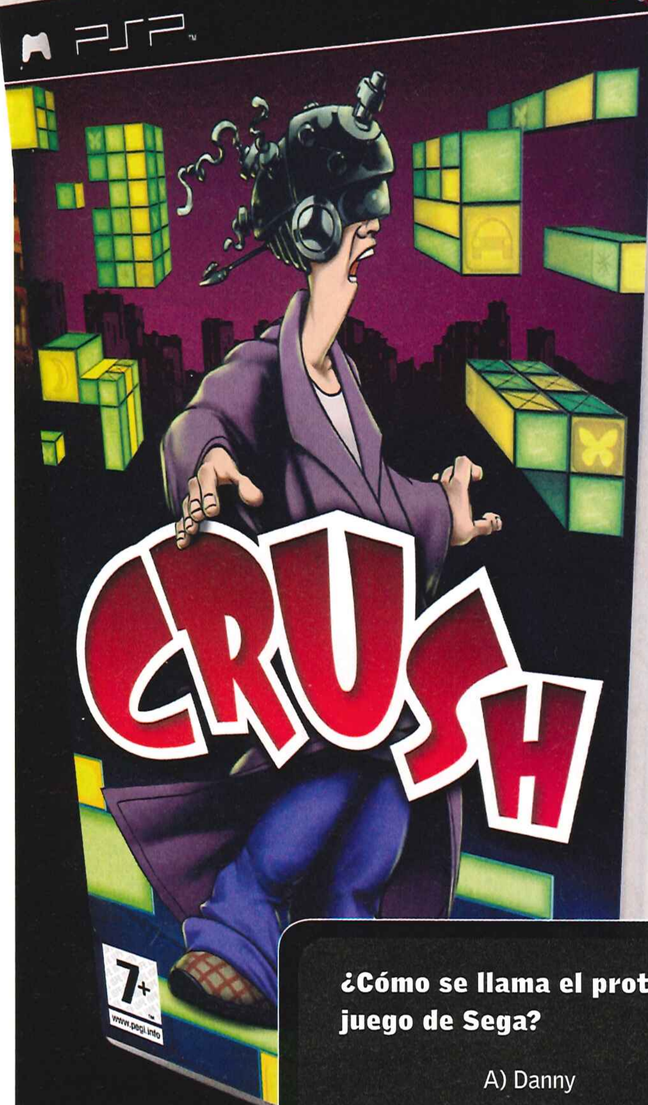
PlayStation Revista Oficial - España · GAME · CENTRO MAIL



CRUSH

SEGA y PlayStation Revista Oficial te invitan a conocer el loco mundo de Crush. Para participar en el concurso y optar a uno de los 20 juegos de PSP que sorteamos, tan solo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta antes del día 13 de septiembre.

REGALAMOS 20 JUEGOS





¿Cómo se llama el protagonista del juego de Sega?

A) Danny

B) Last Monkey

C) Javi The Wizard

SEGA
PSP PlayStation Portable
7+ www.pegi.info

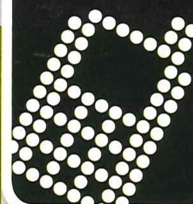
¿CÓMO PARTICIPAR?



POR SMS AL 5575

Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra crushps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: crushps A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 13 de septiembre de 2007.



REGALAMOS 15 RELOJES



¿Cómo se llama el modelo del reloj Adidas que sorteamos?

A) Cinti

B) Parker

C) Candy

¿CÓMO PARTICIPAR?



POR SMS AL 5575

Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra adidasps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: adidasps A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 13 de septiembre de 2007.



playStyle

Blu-ray
Cine
Música
Cómic
Agenda
Moda
Motor
Zona Vip

LOS SIMPSON: LA PELÍCULA

87 MINUTOS DE RISOTERAPIA Y OTROS ESTRENOS QUE NO DEBES PERDERTE...



zona vip

CONOCE A LOS ACTORES DE CARNE Y HUESO DE HEAVENLY SWORD

moda

CLAVES PARA SER UN EXPLORADOR DE ÉXITO

música

ENTREVISTA: SIDONIE



RINCÓN DEL JUGÓN: HECHIZADOS NOS HEMOS QUEDADO CON LA BANDA SONORA DE SHADOW HEARTS FROM THE NEW WORLD (UNO DE LOS MEJORES RPG POR TURNOS ACTUALES DE PS2). PASA DEL JAZZ A LOS RITMOS ÉTNICOS Y EL TECHNO. EN SU PAÍS DE ORIGEN (JAPÓN) SE HA EDITADO UN CD QUE REÚNE TODOS Y CADA UNO DE LOS TEMAS.



MOTEL
Motel

Tras convertirse en la sensación de la temporada en Méjico, aterriza en nuestro país (teloneando a Miguel Bosé) este joven cuarteto de DF, con un álbum de debut marcado por la impronta de sus compatriotas Maná. Once temas de *Pop Rock* de fácil escucha, con melodías claras, estribillos adherentes y regusto latino en unas canciones que seguro van a escucharse mucho durante los próximos meses... /WARNER



R. KELLY
Double Up

Snoop Dogg, Ludacris o Chris Rock son solo algunos de los invitados de excepción en la última fiesta del Rey del R'N'B, quien (con una única excepción) compone, arregla y produce absolutamente todo en su nueva criatura titulada ***Double Up***. Auténtico *Soul* del siglo XXI, infectado de *Hip-Hop*, alta tecnología y fiebre caribeña para oyentes ávidos de sensaciones fuertes. /ZOMBA



ROSANA
De casa a Las Ventas

La cantautora canaria celebra sus 10 largos años en la primera línea del *Pop* nacional con una lujosa caja (3 CD + DVD) que reúne sus primeras maquetas, la versión remasterizada de *Lunas Rotas*, el audio de su primera actuación en la plaza de toros de Las Ventas de Madrid, todos los *videoclips* de su primer disco y dos extensos documentales. Más completo, imposible. /DRO



SCORPIONS
Humanity

Tranquilidad, no te alarmes. A pesar de las influencias «mansonianas» en la portada y las fotos interiores de su disco de regreso, los «heavies» de Hannover no se han pasado al Gótico Industrial. Vuelven los *riffs* de Rudolf Schenker, los falsetes de Klaus Meine, las armonías vocales y los baladones sentimentales como *The Game Of Love, We Were Born To Cry*... Son los mismos. /SONY BMG



SMASHING PUMPKINS
Zeitgeist

Tan adorado por su público como aborrecido por buena parte de la crítica musical, Billy Corgan vuelve a generar encendidos debates con la versión 2007 del grupo al que debe su fama. No es, desde luego, un nuevo *Mellon Collie* y, quizá, *Tarantula* no sea el mejor de los *singles*, pero momentos como *Neverlost* o *For God & Country* aún mantienen alto el listón. /REPRISE

POR RAFA NOTARIO Y ANA MÁRQUEZ

KELLY CLARKSON

Una pizca más agresiva y transgresora

La ganadora de la primera edición de *American Idol* (la versión *Made In USA* de nuestro entrañable *Operación Triunfo*) aparca definitivamente el almibarado *Soul Pop* al que nos tenía acostumbrados y se lanza de cabeza a la piscina del *Rock*.

Guitarrazos a diestro y siniestro, amenazadoras secuencias electrónicas, actitud desafiante y amor por el lado oscuro en un radical golpe de timón en el que, por sorpresa, brillan especialmente los momentos más desenfadadamente *Pop*: *Judas, Be Still, Yeah*... Además, todos los singles han sido escritos por la propia cantante (con la ayuda de algún miembro de su banda, como el bajista Mike Watt) con el fin de ahondar en temas algo más duros que en su anterior trabajo, *Breakaway*. Y todo ello acompañado de un cambio de *look* personal que le hace tener una imagen más madura. Quien no arriesga, no gana.



My December
SONY & BMG



TOP SINGLES



1. **CHASING CARS.** SNOW PATROL (Eyes open / Universal)
2. **ALL GOOD THINGS (...).** NELLY FURTADO (Loose / Universal)
3. **LAS DE LA INTUICIÓN.** SHAKIRA (Fijación Oral Vol. 1 & 2 / Sony & BMG)
4. **TU RECUERDO.** RICKY MARTIN (Chambao) Unplugged / Sony & BMG)
5. **GRACE KELLY.** MIKA (Life in cartoon motion / Universal)

SIDONIE

POR **ANA MÁRQUEZ**

«Estamos en tierra de nadie... Hacemos Pop de guateque»

¿Qué conserva *Costa Azul* de *Fascinado*? El primer single, *Persona*, suena un poco al tema «fas fas fas fascinado».
No creo que se parezca *Fascinado* a *Persona*... *Fascinado* es mucho más directo y *Persona* tiene un estribillo muy en la onda de Crosby, Still y Nash; es algo más hippie. Una de las grandes diferencias de *Costa Azul* con respecto al anterior disco es la producción.
Hay algunos sonidos que recuerdan a la época de los guateques...
Para nosotros guateque es una palabra maravillosa. Muchos de los personajes que aparecen en las canciones podrían estar tomándose un cóctel en un guateque... De hecho, el disco está inspirado en aquella generación americana de los 60, en las películas de Blake Edwards: con aquella elegancia y sofisticación mezclada con la decadencia. Digamos que ahora hacemos *Pop* de guateque.



SIDONIE | Costa Azul
SONY & BMG
«Búsqueda de lo hermoso en medio de una mediocre realidad» como tema central y sonidos sesenteros.

¿Es cierto que también os habéis inspirado en un libro de Fitzgerald?
Sí (risas), es de 1925. Me gustó su manera de narrar: directa y brusca. Me pareció una manera muy lícita para escribir el tipo de historias que contamos en este disco.
***Costa Azul* es un disco de muchas influencias...**
Pues sí, no estamos en una cueva. Nos gustan todas las artes: la pintura, la escritura... y eso se nota en nuestra música.
¿Por qué habláis de decadencia?
Los personajes que aparecen tienen como único objetivo la búsqueda del placer. Y ello conlleva a una realidad muy dura y mediocre.
De ahí que fusionéis melodías alegres/optimistas con letras sombrías...
Exactamente, **Sidonie** se define por hacer canciones alegres con un mensaje pesimista y claustrofóbico. Muchas veces el sufrimiento o lo decadente se pueden ver de manera hermosa; por ejemplo, la música Gótica hace culto a la muerte y buscan la belleza en cementerios.
Y en Sidonie, ¿en qué se aplica esta teoría?
En nosotros. Somos artistas y, como todo artista, buscamos la belleza; pero el negocio musical está muy complicado en España y es muy duro sobrevivir en esta realidad.
Se os sigue catalogando de *indies*, ¿estáis de acuerdo?
Bueno... imagina: aquí está una caravana con los *indies* y al otro lado una caravana con los más «comerciales»; nosotros estamos en medio, en tierra de nadie. Realmente, preferimos que no nos cataloguen porque somos un grupo de música que queremos vender muchísimos discos y llegar a cuanta más gente mejor.
Después de haber girado un año y medio en castellano con vuestro trabajo *Fascinado*, ¿qué conclusiones podéis sacar?
Con el inglés teníamos una sonoridad que nos permitía llegar a sitios muy brillantes, pero hemos ganado mucho más con el castellano ya que el público es más receptivo. Ahora nos entienden.
¿El lugar perfecto para escuchar *Costa Azul*?
El lugar es lo de menos, lo importante es que se escuche de principio a fin, ya que lo hemos concebido como si fuera un disco de vinilo. La tendencia impuesta por el iPod de escuchar temas sueltos no nos gusta nada.

VIDA Y MILAGROS

¿QUIÉNES SON?
Marc Ros (voces, guitarras), Jesús Senra (voces, bajo, guitarras, sitar), Axel Pi (batería, percusión).

CDETECA
Let it shine (2002), Shell kids (2003), Fascinado (debut en castellano, 2005).

DE QUÉ VAN
De psicodélicos sesenteros. No cesan en su empeño de encontrar nuevos sonidos, pero siempre con su característico tema de fondo decadente y pesimista. Sin duda, una fusión «fas fas fascinante».





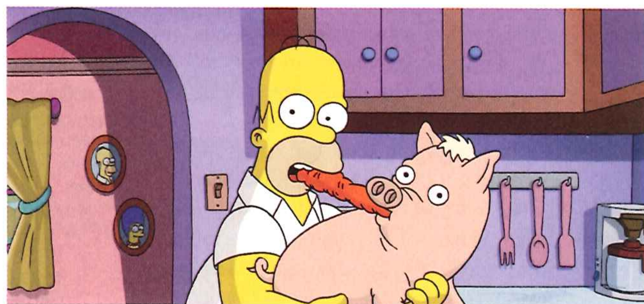
Los 10 primeros minutos, con Bart patinando desnudo por Springfield.

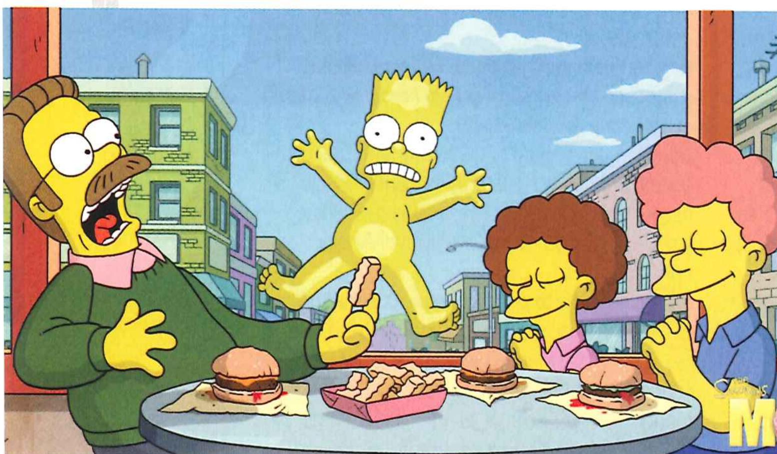


La trama tiene altibajos: a ratos es muy divertida, a ratos algo sensiblera.

LOS SIMPSON: LA PELÍCULA

POR **BRUNO SOL**





La fiebre amarilla invade la taquilla

El salto de la familia Simpson a la pantalla grande es un gran negocio para Matt Groening y James L. Brooks, pero también ha supuesto una gran responsabilidad. Con casi 20 años de emisión a sus espaldas, la serie de TV es un fenómeno cultural a nivel mundial; y con las últimas temporadas, en las que se ha hecho evidente el declive de la calidad de los guiones, la esperanza de millones de *fans* estaba puesta en un largometraje que recuperara el ingenio y la frescura de las 10 primeras temporadas. El guión comenzó a escribirse en 2003 y, después de 158 borradores y la participación de once guionistas (entre ellos, Groening), se dio luz verde a un largo en el que pudiera aprovecharse los recursos del cine (mayor formato de pantalla, mayor presupuesto) para crear una historia más ambiciosa que las de la serie.

Tras 10 minutos iniciales absolutamente arrolladores, la película levanta el pie del acelerador y alterna momentos muy divertidos con otros algo sensibleros (no es lo mismo mantener el ritmo en un episodio de 25 minutos que en un largo de casi 90). Al final acabas saliendo del cine con una sonrisa, aunque también con la certeza de que los guionistas deberían haber asumido más riesgos, tal y como hicieron Matt Stone y Trey Parker con el largometraje de *South Park* (una auténtica obra maestra). Quizá si Brad Bird, antiguo componente del equipo *Los Simpson* y ahora director de éxito de la factoría **Pixar**, se hubiera puesto al frente del filme, el resultado habría sido mucho mejor.

Título original
THE SIMPSONS MOVIE
Director
DAVID SILVERMAN
Guión
MATT GROENING, J. L. BROOKS, AL JEAN, DAVID MIRKIN...
Género
ANIMACIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
20TH CENTURY FOX



RATATOUILLE

Pixar deja entrar una rata en su cocina

El oscarizado director de **Pixar**, Brad Bird, nos vuelve a sorprender con una película de animación fresca y entretenida inspirándose en comedias clásicas. Tres años después de que nos dejará con la boca abierta, gracias a *Los Increíbles*, deja claro que la tecnología no ha tocado techo y que las historias sencillas bien contadas dan mucho de sí. En este caso, el toque surrealista es que una rata quiera ser chef de primera: como Remy no puede poner sus diminutas manos sobre los manjares, cual Cirano de Bergerac buscará el escuchimizado cuerpecillo de Lingüini, un muchacho al borde de la desesperación, para poner sobre la mesa sus recetas más creativas... De solo imaginarlo... SEBASTIÁN JIMÉNEZ

Título original
RATATOUILLE
Director
BRAD BIRD
Guión
BRAD BIRD, JIM CAPOBIANCO, EMILY COOK, KATHY GREENBERG, JAN PINKAWA
Género
COMEDIA DE ANIMACIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
BUENA VISTA



EL ULTIMATUM DE BOURNE

Estos superhombres que lo arreglan todo

Últimamente parece que es una regla en el cine: no hay dos sin tres. ***El ultimátum de Bourne*** cumple con rigor la norma de los últimos tiempos de Hollywood y adapta de nuevo una novela de Robert Ludlum. Tras *El caso de Bourne* y *El Mito de Bourne* llega su ultimátum, una historia que promete ofrecer respuestas a todos los interrogantes (quizá demasiados). Repite en la dirección el británico Greengrass, lo que se nota a la hora de enlazar con *El Mito de Bourne*. Atentos a las secuencias rodadas en Madrid. S.J.



Título original
THE BOURNE ULTIMATUM
Director
PAUL GREENGRASS
Guión
TONY GILROY, SCOTT Z. BURNS, GEORGE NOLFI
Reparto
MATT DAMON, JULIA STILES, DAVID STRATHAIRN
Género
ACCIÓN
País de origen
EE.UU./U.K.
Distribuidora
UNIVERSAL



TOP EPISODIOS FAVORITOS DE LOS SIMPSON



1 La Casa del Terror V. «Sin tele y sin cerveza, Homer pierda la cabeza»... El «Resplandior», genial de principio a fin.



2 Homerphobia. El primer contacto de Homer con un gay es tan memorable como la visita a la Siderurgia El Yunque.



3 Bart al Anochecer. Bart trabaja de portero en una Sala de Variedades. Homer, lejos de enfadarse, se cuela sin pagar.



4 El Cabo del Miedo. Bob acosa sin cuartel a Bart en esta parodia de El Cabo del Terror. Mejor que la de Scorsese.



5 Homer T. King Size Para poder trabajar desde casa, Homer se pone a engordar hasta reventar la báscula... y luego se viste con un camisón floreado.

tráilers



1-18-08
www.apple.com/trailers/paramount/11808
El sorprendente tráiler del nuevo proyecto de J.J. Abrams, también conocido como Cloverfield, está revolucionando Internet y las salas de USA donde se proyecta.



30 DAYS OF NIGHT
www.sonypictures.com/movies/30daysofnight
La novela gráfica de Niles y Templesmith llega a la gran pantalla con Sam Raimi en calidad de productor. ¿Qué puede detener a los vampiros en la eterna noche de Alaska?



HITMAN
www.hitmanmovie.com
Al fin se ha desvelado el primer tráiler de la adaptación de los juegos de IO. No tiene mala pinta, pero habríamos preferido a Jason Statham en lugar de a Timothy Olyphant.



Excesiva y delirante. Si adoras a Lupin te volverá loco.



Ya no se hacen películas como ésta.

DIABOLIK

POR **BRUNO SOL**

Ni Bond, ni Lupin The 3rd, el canalla más chulesco de los años 60 se llamaba Diabolik

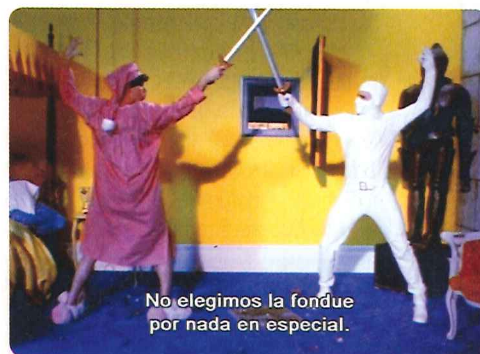
DVD Pasó a la historia por su maestría en el género de terror (fue el creador del *Giallo*), pero el italiano Mario Bava abarcó todos los géneros (*western*, ciencia-ficción...), compensando la modestia del presupuesto con toneladas de talento y un imaginativo uso de la fotografía (en la que supo plasmar su experiencia como pintor). Estas virtudes también están presentes en la sorprendente ***Diabolik***, adaptación cinematográfica del *Fumetti* (cómic italiano) creado por las hermanas Giussani. John Phillip Law encarna a este ladrón de mirada penetrante y carcajada siniestra, siempre acompañado de la explosiva Eva (Marisa Mell). Ambos ponen en aprietos a la fuerzas policiales a lo largo de casi 100 minutos de imágenes delirantes y psicodélicas que, lejos de envejecer como otros productos de la época, conservan todo su encanto gracias a su total y continua utilización de los recursos del cómic (con encuadres que parecen viñetas).

Todo es excesivo en ***Diabolik***: desde el diseño y las dimensiones de la guarida subterránea del protagonista, como los planes de la Policía para evitar sus robos. ¿Os suena de algo? *Lupin The 3rd* debe mucho a este ladrón, asesino y anarquista (illega a volar el Ministerio de Hacienda y logra que nadie pague sus impuestos!) Si la película es fantástica, no lo es menos la edición DVD, que incluye una pista de comentarios de audio (subtitulados en castellano) que te desvelará mil curiosidades de cómo se engendró esta obra de culto.

PELÍCULA ●●●●○ EXTRAS DVD ●●●●○

Director
MARIO BAVA
Con
JOHN PHILLIP LAW, MARISA MELL, MICHEL PICCOLI, TERRY-THOMAS
Género
ACCIÓN PSICODÉLICA
País de origen
ITALIA
Audio
CASTELLANO, INGLÉS, ITALIANO (TODAS EN MONO)
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS, ITALIANO, DANÉS, SUECO...
Distribuidora
PARAMOUNT H.E.
11,95 €









Todo un botín de extras

La cuidada edición de Paramount, además de los comentarios de audio, incluye un documental sobre Diabolik y su huella en la cultura pop, y el videoclip «Body Movin'» de los Beastie Boys (que parodiaba la película).



UN TESORO PARA CIBERPUNKS

ADEMÁS DE LAS DOS EDICIONES (2 DVD/4 DVD) YA PROMETIDAS, WARNER CONMEMORA EN DICIEMBRE EL 25 ANIVERSARIO DE BLADE RUNNER CON UN MALETÍN EXCLUSIVO, QUE INCLUIRÁ UN 5° DVD EXTRA, EL CONTROVERTIDO UNICORNIO DE PAPIROFLEXIA Y UNA RÉPLICA DEL COCHE VOLADOR. A VER CUÁNTO CUESTA...

Te pulirás la nómina de septiembre en Blu-ray

Preparando ya el terreno para las navidades, las principales *Majors* aprovechan el final del verano para lanzar una nueva y masiva oleada de lanzamientos en *Blu-ray*. **Sony Pictures** comercializará *Asesinos de Reemplazo, El Quinto Elemento* y *Final Fantasy: La Fuerza Interior*. **Buena Vista H.E.** apostará por la acción con *La Roca, Air Force One* y *El Imperio del Fuego*, mientras que **Warner H.E.** no se quedará atrás: además de estrenar en *Blu-ray* todo un clásico como *Bullit*, lanzará las dos ediciones de *Alerta Máxima* (¡¡Steven Seagal a 1080 de resolución!!), *La Isla* y... *300*. Las sangrientas andanzas de Leónidas y sus espartanos prometen convertirse en uno de los *Blu-ray* más vendidos del año.





ZODIAC


La película en sí: su factura, la ambientación, la interpretación.


La escasez de extras para un título tan laureado... ¿habrá que esperar?

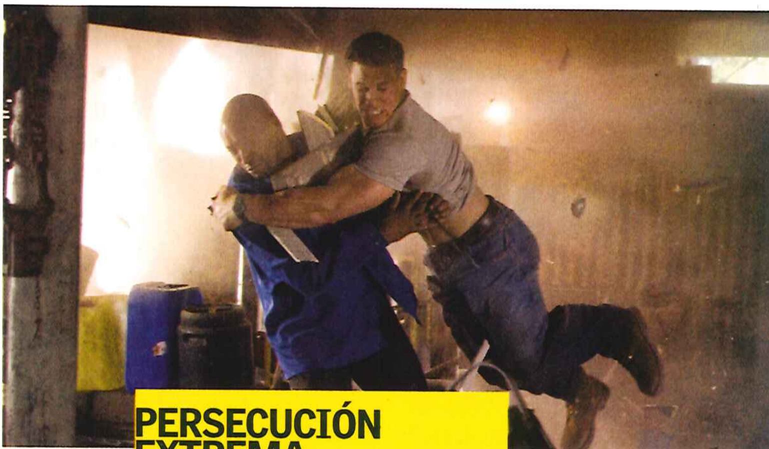


Crónica de una búsqueda sin tregua

DVD Estamos ante uno de esos peliculones en los que hay que disfrutar por el camino, porque puede que el desenlace no sea lo que uno hubiera deseado. Pero eso no quita el mérito a una magnífica cinta que irá ganando prestigio con los años en las vitrinas de nuestro salón. Lo único es que, en el apartado de extras, sólo se halla un raquítico tráiler cinematográfico que desluce una adaptación digital destinada a un tratamiento más digno. Probablemente hablemos de otras ediciones más propias en el futuro... De momento, puedes saborear en casa de un excelente filme de suspense, aunque te dejará sabor agridulce y una terrible sensación de ansiedad. **SEBASTIÁN JIMÉNEZ.**

Audios
CASTELLANO E INGLÉS, (AMBOS EN 5.1)
Subtítulos
CASTELLANO E INGLÉS. ALEMÁN, ETC.
Distribuye
WARNER ENT.
PVP sin confirmar

PELÍCULA ●●●●○ EXTRAS ○○○○○



PERSECUCIÓN EXTREMA


El sano cachondeo que impregna toda la película, plenamente consciente de sus limitaciones.


El desprecio casi garantizado de los fans más rancios del cine de acción.

Un poco de pressing no hace mal a nadie

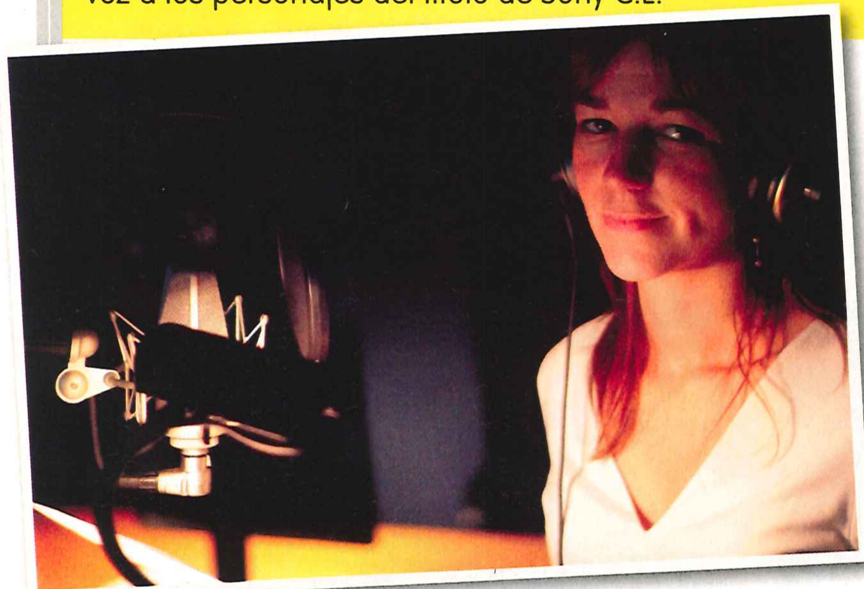
DVD *Persecución Extrema* es una producción de **WWE Films** que se mantiene firme a sus suculentos principios: estrellato para titanes de la lucha libre y una visión del cine de acción extrema y explosiva. Títulos como las monumentales *El Tesoro del Amazonas* o *Pisando Fuerte*, protagonizadas por *The Rock*, son perfectos precedentes de esta brutal cinta de acción encabezada por el aún no retirado John Cena. Rebosante de sentido del humor y de kilométricas *set-pieces* de acción, cuenta cómo un ex-marine se lanza tras un grupo de atracadores que han secuestrado a su mujer. **PEDRO BERRUEZO.**

Audios
CASTELLANO E INGLÉS, (AMBOS EN 5.1)
Subtítulos
CASTELLANO E INGLÉS
Distribuye
20TH CENTURY FOX H.E.
14,95 €

PELÍCULA ●●●○○ EXTRAS ●●●○○

DE CARNE Y HUESO TRAS LOS POLÍGONOS

Heavenly Sword no es un simple software de PS3, es una película interactiva. Los actores del videojuego nos cuentan su experiencia después de dar vida y voz a los personajes del título de Sony C.E.





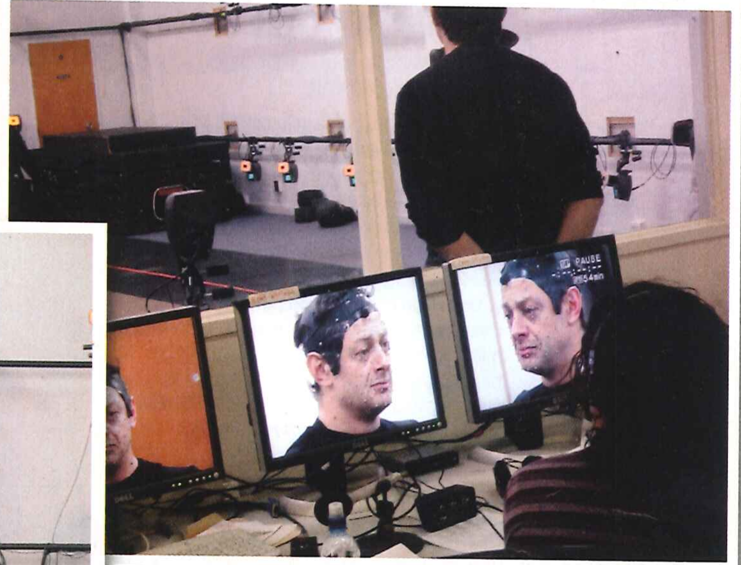
Más allá de los videojuegos y el cine está *Heavenly Sword*. Un juego que es y será un precedente en el mundo del entretenimiento audiovisual, ya que hasta ahora es el único que ha unido dos artes para crear una superproducción dramático-artística. Captura de movimientos, banda sonora de excepción y un doblaje al castellano de lujo avalan este juego de acción.

Actores de teatro bajo las órdenes de **Andy Serkis** (Gollum, *El Señor de los Anillos*), quien además interpreta al Rey Bohan: *«como director dramático, lo que tratas es encontrar las almas de los personajes a través de los dibujos y bocetos»*. Se han utilizado dieciséis cámaras de rayos infrarrojos de *motion capture* y cinco cámaras de vídeo para grabar a cada uno de los actores desde todos los ángulos. *«Al principio estás algo confusa, piensas que eres una serie de puntos y lo que hacen es crear un mapa virtual de ti, de las emociones que expresas y de todo lo que interpretas; una vez que lo entiendes, piensas que es ¡un traje mágico!»*, nos cuenta **Race Davies**, actriz que interpreta a Whiptail. Y **Lydia Baksh** (Kai, hermana de la protagonista) añade: *«la captura de movimientos plasma la esencia de tus acciones mejor de lo que lo haría una cámara normal»*. *«Lo más interesante de la captura de movimientos es lo liberador que es para los*



Con el Método Stanislavski. Todos los actores se han metido en la piel de los personajes de Heavenly Sword y han actuado y sentido como en una película.

Andy Serkis. Además de interpretar al Rey Bohan, para el que han capturado todas las expresiones de su cara, ha dirigido al resto de actores del videojuego.



actores, porque todo es posible; no te sientes limitado por tu cuerpo o por tu cara», señala **Tameen Antoniades**, jefe Creativo de **Ninja Theory**. *«Después, tras hacerte millones de fotos, toman lo mejor de ti y del personaje, y lo superponen para inyectar al personaje una parte esencial tuya»*, desvela Anna Torv, actriz que da vida a Nariko.

Un doblaje cinematográfico

Heavenly Sword está ambientado en un mundo de ensueño grotesco, con impactantes escenarios, batallas salvajes y personajes de gran carácter. Por ello, la banda sonora no podía ser menos importante y ha corrido a cargo de **Nitin Sawhney**: *«las imágenes y personajes son tan evidentes que ha sido muy fácil componer para ellos»*. La Orquesta Filarmónica de Praga es la responsable de hacer sonar sus violines, clarinetes y demás, pero también se han añadido elementos étnicos para crear distintos ambientes: *«en los combates, la música es muy épica, tiene mucha fuerza»*, explica **Nitin**. Si la parte artística y sonora ha sido milimétricamente cuidada, lo mismo hay que decir del doblaje al castellano, que se inició en septiembre de 2006. Más de 50.000 palabras interpretadas por 30 actores de doblaje muy conocidos en nuestro país: Ricardo Solans (Robert de Niro) pone voz al Rey Bohan; María Luisa Solá (Kirsten Dunst) a Kai; María Luisa Solá (Glenn Close) a Whiptail... y la voz de la protagonista, Nariko, pertenece a la actriz de doblaje de Natalie Portman, **Nuria Trifol**, quien nos comenta *«la primera vez que vi las imágenes de Heavenly Sword alucinè; las expresiones de la cara, las acciones... ¡he tenido que interpretar como en una película!". «Nariko es muy profunda y luchadora; con ella no he tenido que empastar nada, tiene una voz natural, parecida a la de Natalie Portman»*.



Luces, cámara, acción. Se han utilizado cinco cámaras de vídeo para grabar a cada uno de los actores desde todos los ángulos y 16 de rayos infrarrojos para capturar los movimientos.

Personaje	Actor	Voz de Doblaje
Nariko	Anna Torv	Natalie Portman
King Bohan	Andy Serkis	Robert De Niro
Kai	Lydia Baksh	Kirsten Dunst

POR STAN BY

libros

LA FÍSICA DE LOS SUPERHÉROES



Autor
JAMES KAKALIOS
Editorial
MANONTROPPO
Páginas 368
PVP 21,95 €

Explicando leyes físicas a través del cómic

Dos años tras su publicación en EE.UU. llega a España esta curiosa aproximación pedagógica a los tebeos de superhéroes. Su autor, James Kakalios (Profesor de Física en la Universidad de Minnesota y aficionado a los cómics desde su infancia) propone el uso de este tebeo como una herramienta amena y cercana al público joven para explicar las leyes físicas: desde las referentes al movimiento, hasta la más reciente teoría cuántica. Y, oye, si todavía tienes dudas sobre quién mató a Gwen Stacy, que si el Duende Verde o el propio *Spiderman*, aquí encontrarás las respuestas.



TOP LIBROS INVASIONES



1. **AMOS DE TÍTERES** Robert Heinlein
2. **LA GUERRA DE LOS MUNDOS** H.G. Wells
3. **EL FIN DE LA INFANCIA** Arthur C. Clarke
4. **EL DÍA DE LOS TRÍFIDOS** John Wyndham
5. **LA LUNA ES UNA CRUEL AMANTE** Robert Heinlein



TOP CÓMICS TIPOS DUROS



1. **THE PUNISHER** Garth Ennis
2. **HELLBLAZER** Varios Autores
3. **HELLBOY** Mike Mignola
4. **PREDICADOR** Garth Ennis y Steve Dillon
5. **THE ULTIMATES** Mark Millar y Bryan Hitch

figuras

OSCAR THE WIENER

Más tierno imposible

Por aquí llevamos mucho tiempo encandilados con Óscar, el simpático perro salchicha; y Truman, el patito huérfano de la increíble serie de tiras de prensa **Liberty Meadows**, que relata las peripecias de una reserva natural donde se recogen animales que han perdido su hábitat natural. Bueno, y Brandy también nos tiene un poco tontos, pero ésa es otra historia. El caso es que los dos personajes más inocentes y dados al *slap-stick cute* de la serie de Frank Cho, Óscar y Truman, tienen sendas representaciones en peluche que harían las delicias de cualquier aficionado con corazoncito y/o pareja aficionada a los cómics en época de hacer regalos.

Fabricante
CS MOORE STUDIO
Dimensiones
37 CM.
PVP 28 €



Guión
ROBERT KIRKMAN
Dibujo
CHARLIE ADLAR
Editorial
P. DEAGOSTINI
PVP 7,50 €







LOS MUERTOS VIVIENTES

LA MEJOR DEFENSA

cómic

Sorpresas desagradables y zombis a montones

Quinto tomo de la serie creada por Robert Kirkman y Tony Moore (sustituido después por Charlie Adlard), y no desfallece ni un ápice el que es uno de los mejores relatos sobre muertos vivientes que nos hemos echado desde *Zombies Party*. Si no lo conoces, y te interesan bastante los no muertos de andares apesadumbrados y hambre voraz, corre hasta tu librería favorita a por el primer tomo.

Mientras tanto, esta nueva entrega (editada por **Planeta DeAgostini Cómics**) lleva otra vez a los protagonistas del cómic al exterior de la prisión en la que llevan recluidos varios años. Un momentáneo alejamiento de la introspección del personaje a la que normalmente veníamos asistiendo para enfrentar lo que todos temían: que el mundo nunca volverá a ser el mismo y, por desgracia, en el nuevo caos, los hombres pueden llegar a ser mucho más peligrosos que los muertos vivientes. Intenso y devastador, sin duda.



Saca el máximo partido a tu tiempo libre

agenda



AGOSTO 23
EFECTO MARIPOSA. Famosos por el single No me crees (Javier Ojeda), actúan en Málaga. No te lo pierdas.

AGOSTO 24
CAÓTICA ANA. Estreno de la última película de Julio Medem (Lucía y el sexo).

AGOSTO 25
URBANX HIP-HOP. Dos intensos días (24 y 25) con actuaciones en directo de Modd Depp, DJ Lord...

AGOSTO 31
AZKENA ROCK. En Vitoria (Gasteiz) con grupos como Tool, Brant Bjork & The Bros, Quique González...

SEPTIEMBRE 4
STRANGLEHOLD. A la venta el esperado título dirigido por John Woo para PS3.

SEPTIEMBRE 5
PARA LOS PEQUES. Permanecerán pegados a la tele con el DVD Descubriendo a los Robinsons.

SEPTIEMBRE 7
LA JUNGLA 4.0. Bruce Willis regresa a la gran pantalla dando vida, de nuevo, a John McClane.

SEPTIEMBRE 9
NFS MAXI TUNING. ¡No te pierdas la exhibición de Tuning más grande de Europa! 8 y 9 en Montmeló.

SEPTIEMBRE 15
WEEKEND DANCE. Madrid y Barcelona (14 y 15 respectivamente), actúan Massive Attack, Faithless...

SEPTIEMBRE 19
HEAVENLY SWORD. A la venta el título de PS3 que marcará un antes y un después en el desarrollo de juegos.

SEPTIEMBRE 21
FESTIVAL EUTOPÍA. Festival Internacional de la Canción Joven. Del 14 al 22 en Córdoba.

eutopía07
festival internacional de la creación joven

SEPTIEMBRE 25
300. Si no la viste en cine, ahora puedes hacerlo en Blu-ray.

SEPTIEMBRE 28
CINE Y JUEGOS. Estreno de la comedia Arma Fatal y a la venta Sega Rally para PSP y PS3.

Weekend Dance



NEED FOR SPEED
9º MAXI tuning SHOW
INTERNACIONAL MONTMELÓ
8 y 9 de septiembre 2007
Top 20 / Top Pro
Espectáculos
Drift y burnout
Maketuning
Exhibición de aceleración
Coches americanos
Carrusel de neones
Village comercial
www.maxituning.es





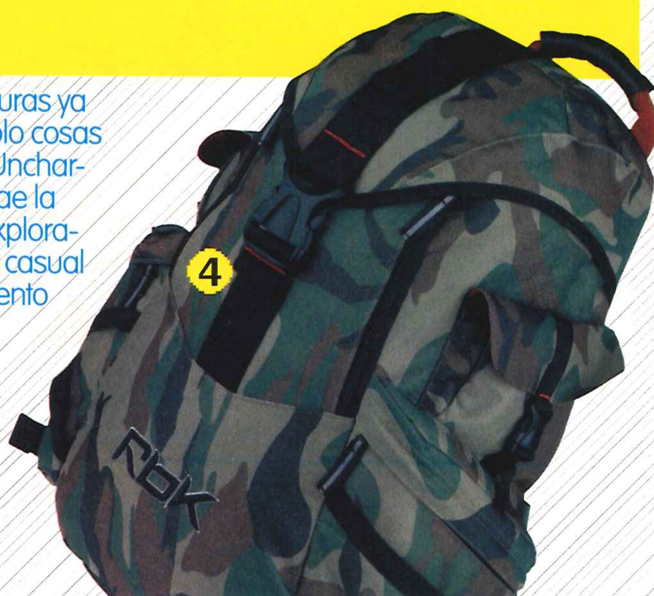






DE EXPEDICIÓN

Las aventuras ya no son solo cosas de Lara, Uncharted nos trae la moda «explorador» más casual del momento





1 Gorra denim con visera en azul oscuro, de Tommy Hilfiger. **35 €**

2 Reloj Adidas de diseño deportivo con cronógrafo y caja de acero inoxidable. **165 €**

3 Camisa de Nike ACG con prelavado para mayor comodidad. (PVP sin confirmar).

4 Mochila camuflaje con compartimentos exteriores, de Reebok. **51,60 €**

5 Pantalones cargo 2/4 de Quiksilver. **79 €**



EXCURSIONES GUAPAS

Hacer trekking nunca había sido tan cool

Zapatillas tanto para hacer trekking por caminos no muy duros, como para ciudad. Este modelo de Fila posee un diseño moderno y cómodo. Lleva una puntera protectora de piel en la parte superior y tiene piezas textiles estratégicamente colocadas. La suela ofrece tracción y durabilidad. (75 €)



POR ANA MÁRQUEZ

Equipamiento de entretenimiento y suavidad de marcha.

Desarrollos del cambio un poco largos.

IGOLF 1.6 JOVEN Y PRÁCTICO

Precio ajustado y un equipamiento de serie notable

Para enganchar a un público juvenil, **Volkswagen** ha puesto a la venta recientemente una variante del *Golf*, que incorpora de serie como novedad el *iPod Nano* de 8 GB, además de accesorios para conectarlo a la radio y así escuchar la música que uno prefiera. La versión probada por esta revista es la más barata y menos potente de la gama que incorpora el *iPod*. Se trata del modelo que monta un motor 1.6 de gasolina, que rinde 102 CV.

Lo cierto es que este *Golf* está bastante cuidado por dentro: adornado con detalles cromados y con el volante y palanca de cambios forrados de cuero. Por lo demás, se trata de un conocido para el público. Sobresale por su suavidad de marcha y por el excelente bastidor.

Además, como no es un coche para grandes pretensiones deportivas, lleva un motor muy correcto que da gusto conducirlo, sobre todo en ciudad. Bien es cierto que, cargado a tope, le falta algo de fuelle para hacer un adelantamiento rápido; asimismo, los desarrollos del cambio son más bien largos. Como ya se sabe, el **Golf** está tan bien diseñado por dentro que nunca da sensación de ir apretado. «

Motor **1.6 LITROS (4 CILINDROS)** | Potencia **102CV**
Aceleración 0-100 Km/h **11,4S** | Velocidad Máxima **184 KM/H**
Consumo medio (L/100 Km) **7,4** | Precio: **18.100€** |
www.honda.es

De serie. Varios *airbags* frontales , laterales y de cabeza, control de tracción, de estabilidad y climatizador, volante forrado de cuero, ordenador de viaje, cierre centralizado, elevalunas eléctricos, faros antiniebla, volante regulable en altura y profundidad, dirección asistida electromecánica...





HYUNDAI I30

Dará que hablar por su excelente relación calidad-precio

El compacto coreano llega con mucha fuerza y argumentos para ser tenido en cuenta por sus rivales europeos. A sus modernos motores, se suma un equipamiento de serie muy completo y unos precios imbatibles. Destaca también por su amplitud, calidad de los materiales y línea deportiva con cierta agresividad. Es el primo hermano del **Kia C'eed** que tan buena acogida ha tenido en el mercado español.

POR MOTOR ZETA



De izquierda a derecha: Francisco Matosas, presidente de Grupo Zeta; Rafael Arias-Salgado, presidente de la Fundación Solidaridad Carrefour; Isabel Bayonas, presidenta de la FESPAU; Francisco Ibáñez, creador de Mortadelo y Filemón; María del Carmen López, vicepresidenta de la CAE; y Arturo Luis Coello Villanueva, secretario de la Fundación Reina Sofía, en la presentación de la campaña.

MORTADELO Y FILEMÓN RECAUDARÁN FONDOS PARA PERSONAS CON AUTISMO

Ediciones B edita 120 títulos sobre las aventuras de Mortadelo y Filemón con fines benéficos

«Súbete al carro por el autismo» es el lema de la campaña en favor de las personas con autismo puesta en marcha por la Fundación Solidaridad *Carrefour*, el **Grupo Zeta**, a través de su editora Ediciones B, la Fundación Reina Sofía, la Confederación Autismo España (CAE) y la Federación Española de Asociaciones de Padres de Personas con Autismo (FESPAU).

El proyecto, con el que se recaudarán fondos para financiar 96 proyectos en toda España, beneficiará a 5.350 personas afectadas por autismo. Para ello, el **Grupo Zeta**, a través de **Ediciones B**, ha editado 120 títulos con las aventuras de Mortadelo y Filemón, los personajes de Francisco Ibáñez, quien aseguró durante el acto de presentación de la campaña que si a través de sus historietas ha conseguido cinco minutos de felicidad para las personas con autismo y sus familiares ha logrado su propósito.

Los ejemplares, de los cuales está previsto que salgan al mercado cerca de un millón, se podrán adquirir durante un año en los 155 hipermercados *Carrefour* de toda España y tendrán un precio de dos Euros, de los cuales, el 50 por ciento irá destinado a este proyecto.

Se crearán 21 aulas que prestarán servicios a 1.387 personas para mejorar la comunicación y las habilidades cognitivas, motrices, emocionales y sociales. También se pondrán en marcha 53 talleres sobre jardinería, cerámica, hostelería y lavandería, entre otros, en los que participarán 2.384 personas, orientados a facilitar su integración social y laboral; además de 22 servicios de detección, diagnóstico, evaluación y seguimiento de niños susceptibles de presentar la dolencia.

El autismo es un trastorno profundo del desarrollo que aparece siempre antes de los tres años, siendo muy difícil hacer un pronóstico temprano de la enfermedad, que afecta a las capacidades de relación, comunicación y flexibilidad de la conducta. Cinco niños de cada 10.000 padecen esta dolencia, siendo más frecuente entre los niños que entre las niñas.

despedida y CIERRE



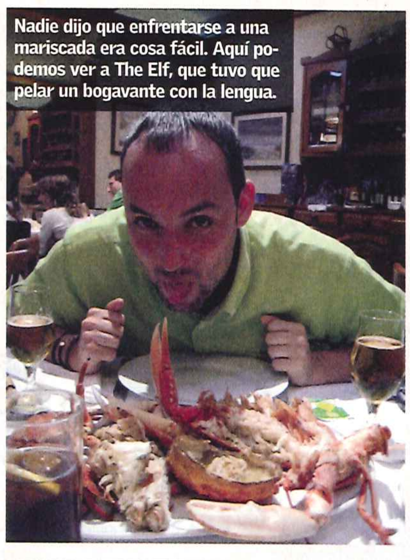
LAS OTRAS PORTADAS



Nuestro jefe de maquetación Koldo Guinea está dispuesto a volveros locos. No contento con hacer una gran portada, el tío saca tiempo de donde sea para hacer un par de ellas más.

La sirena del Mediterráneo. Anna, la chica más perseguida del sector tuvo que refugiarse en una recóndita playa de... (¡uy!, casi se nos escapa), para poder disfrutar de su colchoneta platanesca.





Nadie dijo que enfrentarse a una mariscada era cosa fácil. Aquí podemos ver a The Elf, que tuvo que pelar un bogavante con la lengua.



Némesis estaba dispuesto a rebajar tripita este verano hasta que le pusieron delante esta hamburguesa de rinoceronte. Luego dice que las muchachas no le quieren por su físico...



¡El casca pájaros! La vida de los colaboradores es muy dura, y si no que se lo digan a nuestro Doc, que paga sus torpezas y retrasos con jarabe de madera en sus costillas.

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO THE SHIELD

Eugenio Martín Uceda Fdez. (BARCELONA)
David Calero Ramírez (NAVARRA)
Pedro Chaves Valderas (SEVILLA)
Rubén Poveda Hita (BARCELONA)
Miguel A. Morales Moreno (CIUDAD REAL)
Jordi Exposito Roldán (BARCELONA)
Pere Pauli Romigosa (BARCELONA)
Itxaso Intxaurtieta Ventosa (VIZCAYA)
Miguel Cano Díaz (BARCELONA)
Kilian López (BARCELONA)
Aimar Pinsach Mata (BARCELONA)
Joaquín Suarez Martí (CEUTA)
Manuel J. Juarez Marín (ALICANTE)
Miguel Santos Solla (PONTEVEDRA)
Juana Ruiz Cornellá (TARRAGONA)

CONCURSO VALKYRIE PROFILE: LENNETH

Juan M. Rísquez Arjonilla (BARCELONA)
Zolio Ruiz Adrián (VALENCIA)
Iker Sánchez Ferrero (VIZCAYA)
Bernardino Suárez (GUIPUZCOA)
Antoni Formatger Del Fresno (GERONA)
Rubén Flores Oliver (HUELVA)
Juan C. García Nieto (MADRID)
David Ruiz Pérez (CADIZ)
Luis Hernández Argüelles (ASTURIAS)
José M. Arranz López (MADRID)
Manuel Cuesta Alvarez (ASTURIAS)
Iván Gimeno San Pedro (ZARAGOZA)
Juan M. Amador Martín (SEVILLA)
Paco Pérez Aguilera (VALENCIA)
Marc Tañá Garriga (BARCELONA)
Marta Prat Gudayol (BARCELONA)
Martí Doménech Gasull (BARCELONA)
Fernando Rodríguez Pan (MADRID)
Jaime Gallego Gómez (CORDOBA)
Gonzalo Rodríguez Recas (MADRID)
Jerónimo Sánchez Hernández (GUIPUZCOA)
Emilio García Usero (ALMERIA)
Julián Hurtado Barriga (BARCELONA)
Alberto Jordán Campos (BARCELONA)
Alberto López Anadón (MADRID)

CONCURSO PIRATAS DEL CARIBE: EN EL FIN DEL MUNDO

Francisco M. Martínez Torres (MADRID)
Isabel Gratacos Sánchez (BARCELONA)
Alfredo Ardanza-Trebijano Baños (LA RIOJA)
Estanislao Lérida Poveda (MADRID)
Marta del Rincón Sáenz (NAVARRA)
Agustín Hernández Gilabert (MURCIA)
José M. Velilla Savé (TARRAGONA)
Abraham Puyol Alonso (BARCELONA)
Leudis Lebrón Martínez (ALAVA)
Bruno Fernández Gutiérrez(ASTURIAS)
Mª. Rosa Pérez Crespo (MURCIA)
Fernando Canellada Crespo (ASTURIAS)
Fernando Moreno Carretero (TARRAGONA)
Juan C. Gonzálvez Sánchez (BARCELONA)
Pedro Marqués Cascallana (LEON)
Ester Calero López (BARCELONA)
Vanesa Iglesias Pardo (GUIPUZCOA)
José M. Fernández Gamazo (MADRID)
Daniel Ferrón Román (MADRID)
Isabel Polo Teodoro (CADIZ)

CONCURSO TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Ganador de 1 Ed. Coleccionista + 1 gorra + 1 bloc

Manuel Fco. Viera Tirado (SEVILLA)
José A. Araujo Ignacio (BADAJOZ)
Rufino Méndez Hernández (MADRID)
Aarón López Rodríguez (NAVARRA)
Libertad Freaza Gallardo (PONTEVEDRA)
Ramón Almarcha Cobo (CIUDAD REAL)
Mª. Julia Parra Díaz (GUIPUZCOA)
Uriel Huertas Garriga (GERONA)
Miguel A. Chavarria Giné (TARRAGONA)
David Plasencia Negrín (TENERIFE)
Antonio J. Pérez Castellano (MURCIA)
Johan Fernández Aynar (MADRID)
Mª. Pilar González Casanova (HUELVA)
Jonathan Díaz (TARRAGONA)
José Luis López Amigo (MADRID)

Ganador de 1 juego + 1 bloc

Enrique Carmona Mata (MALAGA)
Alberto Estévez Granados (BARCELONA)
Noel Caravaca Barnés (BARCELONA)
José A. González Soler (MURCIA)
Pedro Soriano Ibáñez (MURCIA)
Reyes Moriana Gómez (SEVILLA)
Gloria Solís Díaz (ASTURIAS)
José Fernández García (VIZCAYA)
José A. Perdomo Santana (Las Palmas G. C.)
Jordi Beltrán Trell (BARCELONA)
Araceli Ibáñez Benedicto (ZARAGOZA)
Juan B. García Fernández (MADRID)
Félix Herrero Antón (BARCELONA)
Daniel Aguilar Roldán (BARCELONA)
Miguel A. Rodríguez Soto (LEON)

CONCURSO BURNOUT DOMINATOR

GANADOR DE 1 guitarra + 1 camiseta + 1 juego

Alberto Sánchez Martín (Madrid)

GANADORES DE 1 camiseta + 1 juego

Antonio Murillo Guallarte (BARCELONA)
Javier León Cavero (MADRID)
Daniel Sánchez García (LEON)
Diego Barranco Moliner (ZARAGOZA)

GANADORES DE 1 juego

Abdlhakim Doussas (VALENCIA)
Jonatan Pasies Jiménez (BARCELONA)
José Albacete Ortiz (VALENCIA)
Graciela Antón de Vez (BARCELONA)
Faustino Fernández Tejado (BARCELONA)
Xavier Uribe-Etxebarría Gómez (VIZCAYA)
Jon Karkokli Iturrioz (VIZCAYA)
Fernando Castell Albertos (ISLAS BALEARES)
Andrés Tavío Viera (LAS PALMAS)
Alberto López Anadón (MADRID)